MANGA

Año 4 - Número 32

Minami

¡INCLUYE 2 CDs!

4,80 €

ANUNCIADA EN TV

GHOST IN THE SHELL

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES

EL VIAJE DE CHIHIRO

YUGIOH!

VIII SALÓN DEL MANGA DE BARCELONA

GANTZ

DNA2

LA ROSA DE VERSALLES

OPERACIÓN FRIKI

GALS!

MIYUKICHAN IN THE WONDERLAND

CHOBITS

GRAVITATION

00032

8 414090 223881

¿ FAN DE CAPCOM ?

¿Aún no tienes el último número de Games Tech? Entonces no te puedes considerar un auténtico fan de CAPCOM...

- > Historia de la compañía.
- > Análisis de sus mejores juegos, en arcade y consola.
- > Personajes destacados
- > Ilustradores.
- > Curiosidades.
- > Mascota.
- > Cifras ¡y más!.

Pero no nos descuidamos las secciones habituales. Con reviews de últimas novedades y previews de los juegos que realmente interesan. Además, descubre la nueva sección de cosplay. Y todo ello acompañado de un CD a rebosar de material exclusivo.

ESPAÑA VA BIEN

¡BASTA YA!

España va bien, sí, al menos en cuestión de manganime (no nos metamos en política que la liamos). ¿Que cómo lo sé? Muy fácil, porque estuve en el pasado Salón del Manga de Barcelona. Además de en otros muchos eventos, de estar al día en cuestión de foros de internet, de leerme las cartas de los aficionados, de...

Así que sí, puedo asegurar que en cuestión de manganime España va bien; y Minami también, pero vayamos por partes.

A nivel general, en nuestro país vivimos días felices. De hecho, yo estaría por llamarlo "La edad de plata del manga en España", pues la de oro ya tuvo lugar a principios de los 90, y creo que fue mejor incluso que la actual (al fin y al cabo, había mucho más anime por TV, y eso es lo que manda). No hay más que ver el buen ritmo de todas las editoriales, la cantidad de títulos que hay en el mercado. Y por parte de las distribuidoras tres cuartos de lo mismo, bastantes títulos a bastante buen ritmo. En cuanto a anime en TV tampoco podemos quejarnos, podría ser bastante peor.

Y todo ello con el mejor ambiente posible. Quitando, claro, pequeños roces que ha habido entre algunas editoriales y, por supuesto, los "medianos" que todos conocemos, que son de echar a comer aparte y que van a su bola en contra de todo y todos. Pero en general, ya digo, la comunicación y relación entre empresas, medios y público es ideal.

Pero claro, tampoco me centro simplemente en lo que es el mundillo, pues eso sería muy sectario por mi parte. No, cuando digo que a nivel nacional la cosa va bien, es porque realmente la afición se expande. Ahora ya se pueden encontrar mangas o películas de anime en prácticamente cualquier gran superficie, y a nadie se le habrá pasado por alto que El viaje de Chihiro se ha estrenado en TODAS partes, no sólo en unas pocas ciudades como ocurrió por ejemplo con Metrópolis.

El avance es lento, sí, pero avance al fin y al cabo.

Pasando a nivel local, es evidente que Minami también va de vicio. De hecho, este salón sirvió para confirmar una vez más lo que en realidad ya se sabía: Que es la revista número uno, la más vendida de España sin discusión, y además con bastante ventaja sobre la siguiente.

Aunque aún tenemos algunos problemillas ocasionales, como cuando el mes pasado por un pequeño error de entendimiento se omitió el cupón de participación en el sorteo de los DVDs de Akira. Error que subsano en este mismo instante: Para participar en dicho sorteo, envíanos una carta con todos tus datos, un recorte de la página 65 del número 31 (vale por ejemplo la esquina inferior derecha, con que se vea el número y parte del texto sobra) y en la que nos digáis cuántas personas en total, incluyéndoos a vosotros, se leen la revista (es decir, cada revista Minami que compráis cuánta gente la lee (por favor, datos concretos, números, nada de aproximaciones tipo "muchos", "pocos", "todos mis amigos", etc)).

Por cierto, no tiene nada que ver pero es que si no lo digo ahora fijo que se me olvida: La RAE ha cambiado recientemente la norma de acentuación de los pronombres, y me ha pillado justo al final y sin tiempo para cambiar las páginas ya filmadas. Por eso quizá encontréis que en unos artículos se acentúan de una manera y en unos de otra. Pero tranquilos que en el próximo número ya estará todo corregido de acuerdo a las normas de la RAE, como debe ser.

Y ahora sí, vamos con otra gran noticia para Minami (y por tanto también para vosotros):¡¡¡Salimos anunciados en la tele!!! Sí amiguitos, Minami sigue su ascenso imparable: Además de tener tantos contratos de publicidad como para hacer llorar de envidia a la competencia (por cierto, estamos renegociando el patrocinio de los casos de Conan por parte de Cartoon Network, por eso este mes no hay premio), además de ser la referencia de todos los aficionados y profesionales (incluso los extranjeros, porque por ejemplo hace unos meses los responsables de la empresa norteamericana RightStuf me pidieron que publicara un artículo sobre la serie Yamamoto Yohko para promocionarla y hacer que la gente la conociera, y aunque me hubiera gustado pues me lo pedían como favor el texto que me ofrecían era demasiado extenso para una serie que no dejaba de ser totalmente desconocida y ni siquiera novedad en Japón y les dije que no, aunque dejé la puerta abierta por si en el futuro ofrecen algo más interesante), además de ser consultores y consejeros de diversas editoriales, distribuidoras y canales de televisión ahora además nos convertimos en la primera revista de manganime de España anunciada en la susodicha televisión.

¿Por qué es tan importante eso? Muy fácil, cuanta más publicidad, más conocimiento de su existencia, y por tanto más posibilidad de adquisición; y dado que Minami ha demostrado ser uno de los principales medios de captación de nuevos aficionados para el mundillo, es probable que eso lleve a una importante renovación y ampliación del fandom, que nunca estará de más.

Y no mucho más, sólo decir que este mes comienzan las sorpresas que prometí hace poco: Para empezar, nada menos que un CD extra con los vídeos más interesantes del salón. Aunque desgraciadamente se ha cobrado un precio: El póster y el encarte; pero tranquilos que volverán, pues ya tengo preparados dos pósters de impresión y además para el encarte estoy barajando la posibilidad de publicar el nuevo curso de japonés de Marc Bernabé. Entre otras muchas sorpresas, pues por ejemplo no es ningún secreto que estoy intentando que el número de Navidad de Minami incluya también un VídeoCD extra con el musical de Saint Seiya y Sailor Moon de las pasadas Jornaícas de Zaragoza.

Como decía, el ascenso de Minami es imparable y ni siquiera el cielo es el límite, así que... ¡Sube con nosotros!

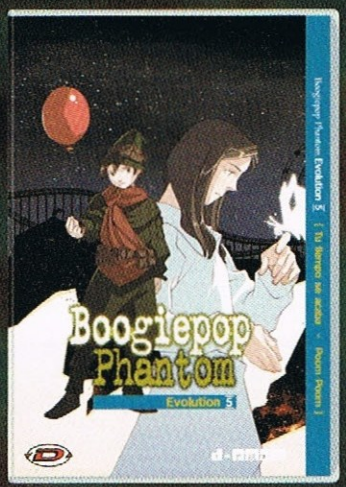
Ahhh... Otro salón, otra vez rodeado de chicas guapas pidiendo fotos, autógrafos y [no lo leas si no eres mayor de edad]. ¡Cuánto sufrimiento!

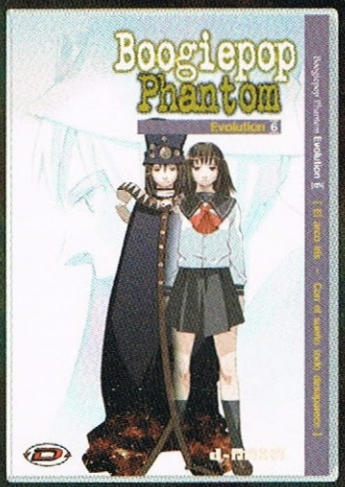
Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com

Boogiepop Phantom

LA MAYOR HISTORIA DE SUSPENSE LLEVADA A LA ANIMACIÓN. ¡NO TE PIERDAS EL FINAL DE LA SERIE REVELACIÓN DE LA TEMPORADA!

¿Qué es el pasado? ¿Y el presente? ¿Existe el tiempo? ¿O es una ilusión creada por el ser humano? Boogiepop conoce todas las respuestas. Sabe que el tejido de la realidad se ha visto afectado por un evento de proporciones cósmicas. El continuo espacio-tiempo se ha visto alterado. El pasado se ha fusionado con el presente, creando una paradoja temporal, una confusión que pone en peligro el futuro de la humanidad.





DOLBY DIGITAL Stereo 2.0 · DVD VIDEO · 2 PAL

DVD 5 · 4/3 · SUBT. ESPAÑOL · IDIOMAS JAPONÉS ESPAÑOL

d-rights

VOL. 5 y 6 (de 6)
PVP REC. 17,99 €
YA A LA VENTA

BONUS
Ficha técnica y artística
Personajes
Claves

© Kohei Kadono / Media Works - Boogiepop Committee.

TRIGUN
トライガン

VASH LA ESTAMPIDA... ¿EL HOMBRE MÁS PELIGROSO DEL PLANETA O UN INOFENSIVO PACIFISTA? DESCÚBRELO CUANDO DESPLIEGUE TODO SU PODER OCULTO... ¡E INTENTE DESTRUIR UNA CIUDAD ENTERA! Y ADEMÁS, EL ORIGEN SECRETO DE VASH REVELADO. POR FIN, MUCHOS DE LOS INTERROGANTES RESPECTO A SU PASADO SON DESPEJADOS, DANDO PASO A UN GIRO DRAMÁTICO EN LA VIDA DEL PISTOLERO LEGENDARIO.

DOLBY DIGITAL Stereo 2.0 · DVD VIDEO · 4/3 · SUBT. ESPAÑOL · 2 PAL

JVC · DVD 9 · IDIOMAS JAPONES ESPAÑOL

BONUS
Ficha técnica y artística
Bernadelli Society Files
Los dobladores

VOL. 6 (de 9)
PVP REC. 20,99 €
YA A LA VENTA

© 1998 YASUHIRO NIGHTOW / SHONEN GAHOSHA · TOKUMA SHOTEN · JVC. Todos los derechos reservados.

ESCAFLOWNE

Los misterios que rodean a Hitomi se acrecientan cuando descubre que no ha sido la única persona que ha viajado a mundo de Gaia. Todo parece indicar que su familia está conectada a este mundo espejo de la Tierra, aunque desconoce desde que generación ocurre esto. Por si fuera poco, Hitomi tiene una visión que revela como fue la destrucción de Atlantis y sus conexiones con los dos mundos.

DOLBY DIGITAL Stereo 2.0 · DVD VIDEO · 4/3 · SUBT. ESPAÑOL · 2 PAL

SUNRISE · DVD 9 · IDIOMAS JAPONÉS ESPAÑOL

BONUS
Ficha técnica y artística
El mundo de Gaia
La música

VOL. 6 (de 9)
PVP REC. 20,99 €
YA A LA VENTA

© 1996 SUNRISE - TX

Selecta Visión

Calle Diputación nº37, Local 7B, 08015 - Barcelona. www.selecta-vision.com
2002 SELECTA VISION s.l./DYNAMIC IBERIA. Una compañía asociada a Dynamic Planning Inc. (Japón), y miembro de Dynamic Group of Companies (Europa).

DYNAMIC IBERIA

Minami

AÑO 4 - NÚMERO 32

ÍNDICE

Minami 32

Dirección: María José Castro

Coordinación: Lázaro Muñoz

Colaboran: Alessandra Moura, Ana C., Manuel Ortega, Matsuyama, Jaime Ortega, Raúl Ruiz, Irma Page, Miguel A. Sánchez, Lady Andromeda, Miguel Romero, Jesús Muñoz, Paco Benítez, Isabel Lozano, Jaime Munuera, Sharleen, Marta Munuera, Joan Fuentes, Paco Hernández, Marc Perelló, Eva Evrad, Rafa del Río, Antonio Salgado, Marc Ortiz, Neo-Gaka, Manuel Fco. ^Gea^, Remy, Aleix Ibars, Genís, Clara, Álvaro Camino, Neorub, Gaer, Carlos Kakuey, Mikel Patón, Alfons Moliné, Leticia CA, Lirin

Dibujantes: Ismael Álvarez, Ken Niimura, Rafael Vázquez, Cristina Ortega, J. Ignacio Palacios, Jerôme Alquié

Corrección de textos/estilo: Lázaro Muñoz y Manuel D. `LLO´

Diseño y maquetación: LM Software

Filmación: Gabriel Sánchez-Trincado

Contenido del CD: Joan Fuentes, José García y Lázaro Muñoz

***

Redacción y administración: ARES Informática S.L., Pasaje Mercuri s/n, nave 12. 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona). Tel: 902 19 72 64. Fax: 902 19 72 63
Administración: Rosana Jiménez
Suscripción: Vanessa Roda - suscripciones@aresinf.com
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Gráficas Monterreina, S.A.
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución en Argentina:
York Agency, C/ Alsina 739, CP 1087 - Buenos Aires
Distribución en México:
Alejandro Flores, República de Colombia nº 76, local 9. La Colonia Centro - 07020 - Delegación. Cuauhtemoc
Distribución Tiendas Especializadas
Samurai Ediciones, C/ Tanger 76. 08018 Barcelona T:933001022

***

Depósito Legal: B-6870/99

***

No está permitida la reproducción o manipulación total o parcial del software contenido en el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas. Queda igualmente prohibida la reproducción total o parcial, aun citando su procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el del CD ROM, por cualquier medio. Todas las imágenes reproducidas son © de sus autores y/o editoriales.

Minami no comparte necesariamente las opiniones en ella expresadas.

Minami aboga por la igualdad y por un lenguaje no sexista, sin embargo respeta la manera de pensar y escribir de cada uno/a y por tanto no modificará ningún texto para adaptarlo a formatos no sexistas, pero en todo momento se considera por igual a la gente de ambos sexos cuando aparezcan las palabras "aficionados", "lectores" o similares.

***

Minami - ARES Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Tlfno: 902 19 72 64 - Fax: 902 19 72 63
Suscripciones: suscripciones@aresinf.com
e-mail: minami@aresinf.com
Página web: www.aresinf.com/minami

- Portada: GITS
- Editorial 3
- Sumario 5
- Noticias 6
- Sitges 10
- Salón del Manga 12
- Yugioh! 18
- Ghost in the shell 20
- Gantz 29
- Gals! 30
- La Rosa de Versalles 31
- El viaje de Chihiro 32
- Gravitation 36
- Dos fuera de serie 38
- Hentai: Miyukichan in the Wonderland 39
- Hentai: Chobits 40
- Hentai: DNA2 41
- Las Dos Torres 42
- Laboratorio Científico 44
- La Opinión de Lázaro 48
- ¡Esto es Greenwood! 50
- Desde la Torreta de Mazinger Z 51
- Desde el otro lado 52
- Operación Friki 54
- Concurso Conan 58
- Correo 60
- J-POP 63
- Boletín de suscripción 65

SPECIAL THANKS TO

Todas las imágenes de Las Dos Torres son Aurum y NewLine Cinema. Todos los derechos reservados.

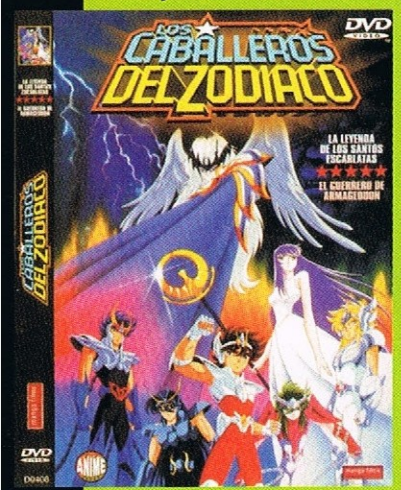
Todas las ilustraciones de Ghost in the Shell son Masamune Shirow y Manga Entertainment. Todos los derechos reservados.

Todas las imágenes de El viaje de Chihiro son TOKUMA SHOTEN - STUDIO GHIBLI - NIPPON TELEVISION NETWORK - DENTSU - BUENA VISTA HOME ENTERTAINMENT - TOHOKUSHINSHA FILM MITSUBISHI y VÉRTIGO. Todos los derechos reservados.

ANIME

Como era de esperar, este mes (tras la resaca del Salón) el número de novedades (al menos, en lo que respecta a editoriales de anime y manga, pero no a las televisiones, la verdad) es menor. Aun así, hay algunas que merecen la pena. Vamos a ir comentando todas las que han llegado a nosotros hasta el momento de redactar estas líneas.

En primer lugar, hace ya alguna semanilla que están a la venta en nuestro país los dos nuevos largometrajes (*nuevos*, aunque ya tienen algunos años) de **Dragon Ball**: **El camino hacia el más fuerte** y **Cien años después**. En ellos encontraréis tanto al tataranieto de *Son Goku* como al propio *Son Goku* de pequeñajo: al término de **Dragon Ball GT**, Toei decidió reanimar (en forma de largometraje) aquella entrañable y genial primera parte del manga. Las distribuye Manga Films y las encontraréis en DVD (18 euros cada uno) y en VHS (12 euros cada uno). Como siempre, la edición en DVD no es nada del otro jueves (ni siquiera incluye el audio japonés), aunque, en este caso, sí que incluye subtítulos en español.



MF tiene ya a la venta, además, los prometidos DVDs con los OVAs de **Los Caballeros del Zodíaco**: dos DVDs con dos OVAs cada uno: el primero incluye "La leyenda de la manzana de oro" y "La batalla de los dioses"; el segundo, "La leyenda de los santos escarlatas" y "El guerrero de Armageddon". En este caso, sólo audio en español (mono). Lo bueno es su precio: 18 euros cada uno.

Y de Manga Films pasamos a Selecta Visión. Al parecer, se están poniendo las pilas. Han anunciado una inminente nueva página web, así como darle un poco de caña a la distribución de los DVDs de **Evangelion**... De hecho, han prometido relanzar el quinto DVD para finales de noviembre, con correcciones y actualizaciones. Pero lamentablemente también es muy posible que los otros lanzamientos prometidos para finales de noviembre (**Akira**, **Ghost in the Shell** y demás títulos del sello Manga Vídeo que comentamos en la anterior Minami) sufran algún ligero retraso, así que estad atentos a los puntos de venta.

Como novedad, anuncian que ya queda poco para que veamos, por fin, el anime de **Orphen**.

Del mismo modo, os comentamos que Jonu acaba de lanzar otro título *clásico*. Se trata de **"¿Quién es el undécimo pasajero?"**, un título sobre aventuras y batallas ambientadas en el espacio exterior.

Por cierto, que Jonu Media sigue en su línea (como dice el refrán: "lo barato al final siempre sale caro") y sacó sus ediciones de **Sol Bianca** y **Love Hina** con el audio mal. En el primer caso en el español, y por lo que sabemos ya han cambiado la edición defectuosa; y en el segundo en el audio japonés, y aquí no sabemos si han retirado la edición defectuosa o si no, así que ya sabéis lo que toca. En fin, otro fallo más de Jonu, aunque si tenemos en cuenta que hace un año lo que hacían era meter pelis porno en lugar del anime correspondiente, que "sólo" metan el audio mal es un gran avance, se les nota la experiencia.

Y, por último, ya ha salido el DVD español de **Metrópolis**. Cuesta 24 euros e incluye audio español, japonés e inglés y subtítulos en castellano, inglés y portugués. Eso sí, la película viene acompañada de un segundo DVD con tráilers, reportajes sobre la producción y demás extras.

Además de todo esto están disponibles, por supuesto, las novedades anunciadas antes del salón.

Pasemos pues a lo referente al anime en nuestros queridos canales de televisión. Para empezar, los que hayáis ido siguiendo **Detective Conan** por Antena 3 os habréis percatado de que, tras varios meses emitiéndolo los sábados y los domingos, de repente pasó a emitirse sólo los sábados. Y, a fecha de hoy, han dejado de emitirla también los sábados. Así que... No es necesario que os levantéis a las 6 de la mañana a ver si la pilláis en algún momento; sencillamente, han dejado de ponerla. Aunque la buena noticia es que nos han asegurado que se van a comprar nuevos capítulos de **Detective Conan** (aunque aún no podemos decir quién los va a emitir primero (no porque no lo sepamos, sino porque nos han pedido que no lo digamos ^_^)). También han retirado **Campeones hacia el mundial**, cortándola exactamente en el mismo episodio en que la cortaron en verano. Eso sí, **Beyblade** pasa a emitirse también entre semana, en ese microespacio al que ha sido relegado el Club Megatrix de lunes a viernes. Os mantendremos informados sobre reemisiones, nuevos episodios y demás fenómenos inexplicables.

Quien sí nos ha dado una sorpresa es TVE emitiendo **Digimon Tamers**, la tercera entrega de **Digimon**, que ya se venía emitiendo por Fox Kids desde hacía unos meses. La noticia no nos llegó a tiempo para publicarla en el anterior número (aunque pudimos poner cuándo se creía que se emitiría), así que lo hacemos en éste... Eso sí, su emisión por TVE nos ha confirmado que eso de la canción de cierre incompleta es cosa de Fox Kids... TVE sí que la emite entera, mientras que Fox Kids sólo deja los segundos finales (cosa que hace también con **Sailor Moon**).

Y siguiendo con TVE, habréis notado que desde hace poco también emite series de animación por las tardes, entre las 18h y las 19:30h, aproximadamente. De momento, nada de anime (si bien fue ése el horario en que emitió **Marmalade Boy** anteriormente -no esperéis que la repongan en TVE, porque los derechos ahora los tiene Canal Sur-), aunque sí se está emitiendo en ese horario **Marcelino, Pan y vino**, una coproducción entre Televisión Española y la Nippon Animation.

Y también, desde el miércoles 13 de noviembre, La 2 viene reemitiendo (bien tempranito) **Historias de la Biblia**, una serie que a algunos nos ponían en clase de religión (era una pasada ver a *Cristo* con cara de Caballero del Zodíaco...). Por cierto, sí, la serie es japonesa (de hecho, fue uno de los últimos trabajos de *Osamu Tezuka*) y está coproducida con la Rai italiana.

Con respecto a Canal Sur, os diremos que sigue adquiriendo series de anime; lo último que le hemos visto emitir es **Arc the Lad**, en sustitución de **Kare Kano**. Y ya han anunciado **Fushigi Yuugi** y otras. Estad al loro (más que nada, porque tienen la costumbre de estrenar las series sin avisar...). Igualmente, **DoReMi** tiene que estar al caer en dicho canal, así que lo mismo: ¡al loro!

Pasamos ahora a Canal Plus. ¿Qué serie se os ocurre que está reemitiendo? Sí, eso es, ¡¡**Rurouni Kenshin**!! Por enésima vez (a mí la serie me encanta, pero podrían comprar alguna otra, ¿no?), *El guerrero samurái* se emite los fines de semana tempranito.

Y también tenemos una buena noticia para la gente de Galicia. **TVG** ha estrenado, por fin, **Shin-chan**. Se emite cada tarde, pasadas las 18:30h. Ya sólo queda Canal Sur.

Continuando con **Shin-chan**, veréis que **Telemadrid** ha optado finalmente por emitirla a diario a eso de la una de la tarde, bajo advertencia de "para mayores de 13 años". Se acabó eso que les dio por hacer de dividir los episodios en "para mayores de 7 años" (los cuales se emitían dentro de la programación infantil) y "para mayores de 13 años" (que se emitían fuera). Asimismo, en la web de este canal le han dedicado un huequecito bien majo. Por cierto, son ya unos cuantos los episodios que se ha saltado TM.

anime

Y más **Shin-chan**, pues sigue el goteo de opiniones y de cartas (con respecto a esta serie) en los periódicos de Madrid. Suponemos que los de Planeta estarán frotándose las manos, porque la edición en español del cómic empieza a publicarse en diciembre.

Pasando a la autonómica catalana, habréis notado que ha terminado **Ranma ½**, y, en su lugar, recuperan **Cinturón Negro**, una serie sobre la conocida judoka *Yawara* (de hecho, el título original de la serie es ése). Lástima que esta serie sólo se emita por este canal, a pesar de estar distribuida por Luk Internacional (la misma que distribuye **Doraemon**, **Shin-chan** y otras tantas a las demás autonómicas).

Y centrándonos en nuestros también queridos canales de pago, hay varias cosillas que comentar: Para empezar, Cartoon Network, como ya os comentábamos anteriormente, está emitiendo **Shaman King** cada tarde. Os recordamos que esta serie era también una de las candidatas a emitirse por Antena 3. Y tampoco está de más decir que **Detective Conan** también pasó por Cartoon Network antes que por Antena 3.

Asimismo, con respecto a Fox Kids hay dos cosillas que comentar: una buena y otra regular. La buena es que a mediados de diciembre se estrena **La Súper Cerdita** (*Ai to yuuki no Pig Girl Tonde Buuri*), una serie graciosilla y con unos diseños de personajes y de animalillos muy chulos. Eso sí, os advertimos que la serie nos llega desde EE.UU., distribuida por Saban, y todos sabemos lo que ello puede significar.

La cosa *menos buena* tiene que ver con **Los Caballeros del Zodíaco**. Seguro que muchos estabais al corriente del rumor que desde hace unos meses aseguraba que esta serie podría verse en Fox Kids desde finales de año. Tras comprobar que esta serie no figuraba en la parrilla de este canal para el mes de diciembre (y, claro, una vez pasado diciembre ya no estaríamos hablando de *finales de año*, ¿¿no??), nos hemos puesto en contacto con Fox Kids. Y allí nos han confirmado que aún no disponen de los derechos de emisión. Es decir, que no está prevista su emisión. Pero fijaos en que decimos *aún*, puesto que lo que sí nos han dicho es que es un tema que no está aún zanjado, sino que sigue pendiente y que las negociaciones podrían reanudarse más adelante. Pero del mismo modo que nos han asegurado esto, nos han comentado que no se puede garantizar ningún resultado todavía: podría emitirse pronto, podría emitirse tarde o, en el peor de los casos, podría no emitirse. Nos han contado además que esta decisión estará también determinada por lo que se decida en Fox Kids a nivel europeo. Así que... De momento, olvidaos de ver a *Seiya* y compañía, pero no tiréis la toalla del todo.

Eso sí, en Minami pensamos en todo y hemos procurado averiguar la dirección postal de Fox Kids, donde estarán encantados de leer vuestras muestras de apoyo para que este pedazo de clásico vuelva a nuestras pantallas:

Fox Kids Spain S.L.
Edificio Sogecable
Avenida de los Artesanos, 6 Planta 0 -E
28760 Tres Cantos (Madrid)

Y ya que estamos con **Saint Seiya**, vamos con las novedades de la animación de la *Saga de Hades*. Parece ser (no hemos conseguido confirmación oficial, pero las fuentes son relativamente fiables (aunque nunca se sabe)) que no serán simplemente 13 OVAs, sino que esos 13 OVAs serán LA PRIMERA PARTE de la Saga, e incluirán toda la movida que tiene lugar en el Santuario. Tras lo cual vendrá la segunda parte, que comprenderá el ataque al Hades y el final de la saga. Pero no acaban ahí las sorpresas, pues se dice que comenta se rumorea que *Masami Kurumada* finalmente realizará la parte final, la de Zeus. En cuanto sepamos más os lo contaremos.

Cambiando de tercio... Supongo que sabréis que el canal AXN de Canal Satélite Digital lleva un tiempo emitiendo **Evangelion** (pues lo avisamos convenientemente en estas mismas páginas) y que ya ha anunciado alguna otra serie. Pues bien, el canal Calle 13 (de la misma operadora) también nos ha sorprendido con la emisión de dos filmes de anime: **Wicked City** y **Demon City** (ambas de un mismo corte, como se desprende de sus títulos...). La primera fue distribuida por Manga Films en el pasado, pero en estos momentos, es Selecta quien tiene los derechos de ambas. ¿Habrán pensado en ponerlas a la venta? Además de ambas pelis, también emiten **Serial Experiments Lain**.

Y pasamos ahora a los canales de Vía Digital. No es que haya excesivas novedades, pero las hay (para romper un poco con la rutina de los últimos meses). En primer lugar, **Ranma ½** se marcha de Locomotion, tras varios años de emisión continuada pero interrumpida, puesto que este canal no ha llegado a emitir la serie completa, cosa que sí hizo Antena 3 en su día (a pesar de que el doblaje es el mismo). Su lugar lo ocupará... otra ración más de **South Park** al día, aunque sea a las cinco de la tarde.

Y en cuanto al canal Buzz... ¡Tachán! A pesar de que desde abril no estrenaban nada nuevo, para este mes de diciembre tenemos novedades. Para empezar: la serie de OVAs de **Fooly Cooly** (o **Furi Kuri** o **FLCL** o como Diox os dé a entender), que se emitirá, de manera regular, cada noche (a ver... si la serie consta de seis episodios... a un par de episodios por noche durante un mes entero - como mínimo-... nos salen unas cuantas reposiciones, ¿no? Se ve que les gusta amortizar los productos que compran). Para seguir, emitirán también el anime de **Nazca**, una serie que anunciaron para hace un par de años... E, igualmente, regresan **Generator Gawl** y **Trigun**, mientras que se marchan **Jester el aventurero** y **Daiguard**. Igualmente, los fines de semana por la noche emitirán, además de lo anterior, **Harlock Saga**, serie que también se vio en este canal hace tiempo.

Y, sólo como curiosidad, mencionaremos que el canal internacional de TVE (disponible sólo por satélite) está reemitiendo los fines de semana la serie de **Moomin** (*Tanoshii Moomin Ika*), que ya emitió TVE, a través de sus canales *normales*, hacia 1993. La animación está hecha en Japón, pero al ser una coproducción en la que TVE también intervino, deben de conservar los derechos y por eso la emiten por este canal, especializado en producción propia de TVE. Eso sí, también el canal Club Súper 3 la ha emitido hace poco, pero con otro doblaje y con las canciones unas veces en inglés y otras en japonés; además, ha emitido bastantes más episodios que TVE (que sólo adquirió 26).

Dediquémosle ahora un huequecillo a la pantalla grande. A día 31 de octubre (es decir, tras seis días desde su estreno), la película de **El viaje de Chihiro** -que finalmente se volvió a retrasar y no se estrenó el día 18 de octubre, sino el 25-, según el Ministerio de Cultura ha sido vista por más de 28.000 espectadores en todo el país y ha recaudado más de 130.000 euros. No está nada mal en tan poco tiempo, aunque aún está lejos de los 156.000 espectadores de **La princesa Mononoke** y sus 600.000 euros de recaudación (aunque es cierto que de **Mononoke** se distribuyeron más copias que de **Chihiro**; pero también lo es que no son tan pocas las que se han distribuido de **Chihiro**: a Madrid llegaron alrededor de 20).

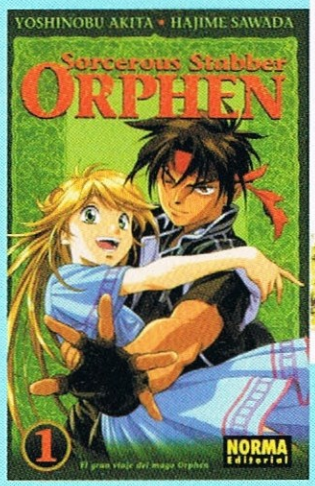
Y siguiendo con la pantalla grande, tenemos la primicia de que Luk Internacional ha adquirido los derechos de distribución de los largometrajes (al menos, alguno de los muchos que hay) de **Shin-chan**, que se irán estrenando en nuestro país a partir del año que viene.

Por cierto, que de mano de Luk nos llega también la película **Spirit**, que si todo va bien para cuando leáis esto ya podréis encontrar en vuestro punto de venta habitual.

MANGA

Después de este aluvión de anime, os hacemos un repaso rápido a las novedades de manga para noviembre y diciembre que ya os comentamos en el último número y, además, os mencionamos alguna otra:

NORMA
Grande y agradable fue la sorpresa cuando en el salón *Óscar Valiente* se acercó a *Lázaro* y le comentó no sólo que Norma volvía a estar en la brecha sino que además colaborarían activa y asiduamente con Minami (y suponemos que con el resto de revistas también), con lo cual la familia del manganime se agranda un poco más, quedando ya sólo Jonu totalmente aislada (por propia voluntad).



Por lo demás, sacan **Chobits**, **Orphen** y reedición de **Record of Lodoss War**, **Pesadillas** y **Evangelion**. Además han sacado la colección de Art-Books "**La nueva generación de artistas manga**", en la que llevan publicados dos números (dedicados a *Koh Kawarajima* y *Gensho Sugiyama*). Les deseamos toda la suerte del mundo, ya que en nuestra experiencia este tipo de artículos no tienen demasiada acogida.

PLANETA
Kodomo no Omocha, **Random Walk**, **YuGiOh**, **DNA²**, **ManMachine Interface**, **Shin-chan** (en español). Reedición de **Ghost in the Shell** y **Alita**. Y continúa la edición de **Detective Conan**, **Kamikaze Kaito Jeanne**, **Araragi Express**, **Monster**, **Strain**, **Video Girl Ai** y **X** de *Clamp*.

GLÉNAT
Capitán Harlock, **Bronze**, **Gals**, **Gantz**, **InuYasha**, **Naruto**. Y continúa la edición de **Love Hina**, **Fushigi Yuugi**, **Ranma**, **Saint Seiya**.

Igualmente, se han presentado dos libros titulados, respectivamente, ***Apuntes desde Japón: diario de un traductor de manga en el mundial 2002*** (272 páginas, *Marc Bernabé* y *Verónica Calafell*) y ***El gran libro de los mangas*** (280 páginas, de *Alfons Moliné*).

SELECTA VISIÓN MANGA
Furi Kuri, **Vampire Master**

MANGALINE
Touch, **Hiroshima**. Más las entregas correspondientes de sus series regulares.

AKAZE EDICIONES
La rosa de Versalles

LA CÚPULA
Continúa **Gon**, de *Tanaka*

IVREA
Miyuki-chan in wonderland, **Angelic Layer**. Continúa la edición de **Slayers Special** (que llega a su fin en el número 4) y Daydream. Igualmente, han anunciado el futuro lanzamiento de **Slayers Return** (y todo hace pensar que traerán también el manga) y **Paradise Kiss** (obra de *Yazawa Ki*), concebida como una conti-nuación para el shojo **Gokinjo Monogatari**, publicada por Ribon. En este caso, **Paradise Kiss** fue publicada en una revista juvenil sobre moda, tema de la que también se impregna esta historieta.

Y como primicia exclusiva, anunciar que también publicarán **Alien 9**, un título de sólo 3 volúmenes del autor *Hitoshi Tomizawa* que adaptación al anime hace unos años. La idea es sacar el manga en tomos formato B6 (tamaño original, igual que los actuales) a 7,50 euros en las primeros meses de 2003.

VARIOS

Empecemos con los salones, pues para cuando esta revista vea la luz se estará celebrando ExpoCómic en Madrid, así que ya da igual lo que digamos pues llegará tarde. Lo único, si la revista llegara a aparecer antes del 21 de noviembre, corre al Centro Conde Duque de Madrid, que es donde hasta el día 24 tendrá lugar el evento.

El otro es el de Granada, que parece que al final sí que va a continuar y que además lo hará en las mismas fechas, en marzo de 2003.

Y ahora... ¿Quieres unas navidades frikis? Pues que sepas que la asociación Megamisama de Valladolid presenta, como cada año, su Fiesta Navideña de Manga y Anime, a la que este año se pretende que acuda gente fuera, ya que en años anteriores sólo se celebraba a nivel vallisoletano. No hay fecha fija, pero rondará sobre el día 21 de Diciembre, para más información: www.angelfire.com/anime4/saiyuki_avatares/fiesta_Megamisama.htm donde se actualizarán los datos a medida que se vayan conociendo, así que los interesados estad atentos.

Ya sabes otaku, si eres de Valladolid, o cualquier otra ciudad, y te apetece pasar buenos momentos de diversión, ¡¡no dudes en acudir!!

Y para terminar, como siempre, el Top Ten de Octubre de las tiendas Nostromo de Sevilla, Continuará de Barna y Akira-Cómics de Madrid.

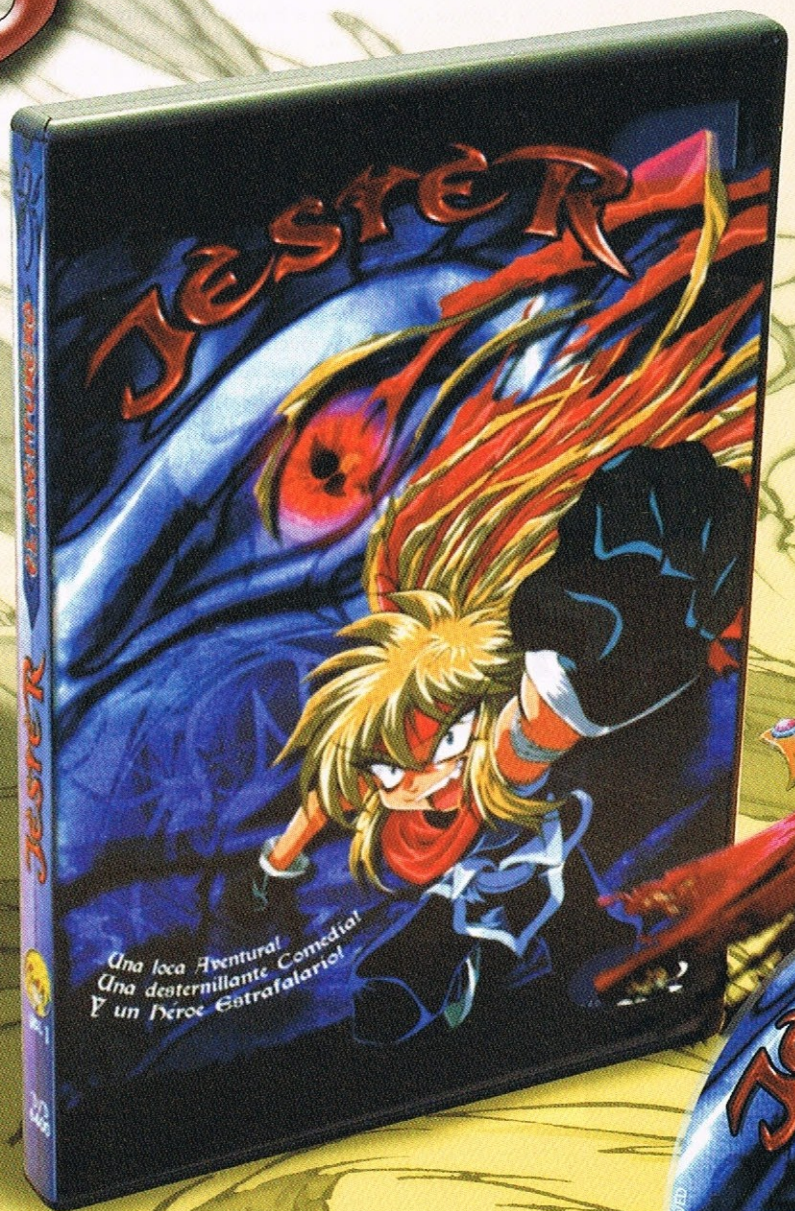
	MANGA (NOSTROMO)	MANGA (CONTINUARA)	MANGA (AKIRA COMICS)
1	LOVE HINA	KARE KANO 1	LOVE HINA 9
2	KENSHIN	LOVE HINA 9	INU YASHA 1
3	GUNNM	ROSA DE VERSALLES 1	RANMA 30
4	KARE KANO	INU YASHA 1	VIDEO GIRL AI 12
5	RANDOM WALK	FUSHIGI YUUGI 6	CHOBITS 1
6	EVANGELION	CHOBITS 1	GUNM (ALITA) 1
7	DAYDREAM	EVANGELION 11	KARE KANO 1
8	SLAYERS SPECIAL	GANTZ	ROSA DE VERSALLES 1
9	MONSTER	DAYDREAM 3	DETECTIVE CONAN 8
10	USAGI YOJIMBO	SLAYERS SPECIAL 4	SLAYERS SPECIAL 4

	REVISTAS (N)	REVISTAS (C)
1	DOLMEN	MINAMI
2	URZA	DOKAN
3	MINAMI	SHIRASE
4	SHIRASE	JONU MAGAZINE
5	DOKAN	HENTAI
6	WIZARD	DOJIN X
7	HENTAI	X MANGA

Como puede verse, en cuestión de revistas de manga ARES parte el bacalao; y dentro de la propia editorial es Minami quien se lleva el gato al agua. Lógico ;)

JESTER

YA en DVD VIDEO™



En tu tienda habitual

ARAIT MULTIMEDIA, S.A. C/ ESTUDIO, 25 28023 ARAVACA (MADRID) TELF.: 913573200 FAX: 913573814

FESTIVAL DE SITGES

EL CINE FREAK EN SU MÁXIMA EXPRESIÓN

Una chica tuerta andaba por un largo pasillo oscuro cuyas paredes estaban llenas de arañas. Siempre había sido una persona solitaria y sin amigos, a excepción de aquel espíritu del bosque peludo que viese de pequeña. Entonces apareció un asesino disfrazado de superhéroe cantando una canción india antes de convertirse en un cerdo. La chica seguía andando mientras oía voces que hablaban en japonés, ruso, inglés y chino. Fue en ese instante cuando el pasillo se convirtió en el escenario de un western con música jazz y aparecía volando por los aires un oriental que decía ser la reencarnación del conde Drácula... Este no es el argumento de algún anime surgido de la mente enfermiza de alguien como *Hideaki Anno*, pero bien podría ser el guión del festival de cine de Sitges de este año. Dos semanas de cine, sangre, muertos, espíritus del bosque, arañas, dragones, ojos, asesinos...

Cada año a principios de octubre se reúnen en Sitges aficionados al cine fantástico y de terror en uno de los festivales de cine más freaks. Aunque en los últimos años se ha pasado a llamar "Festival internacional de cine de Cataluña", el cine de género es el que sigue acaparando el festival. La sección que vertebra el festival recibe el nombre de "fantastic" y se dedica al cine de género (además es la sección donde se otorgan los premios). El festival se completa con las siguientes secciones: "Gran angular", abierta a todos los géneros cinematográficos; "Orient express", que como su nombre indica acoge lo más interesante del cine japonés, chino, tailandés o indio; "Anima't", la sección de animación; y "Seven chances", la oportunidad de descubrir nuevos directores. Además de retrospectivas, homenajes, animación al aire libre y sesiones gratuitas en el espacio Brigadoon.

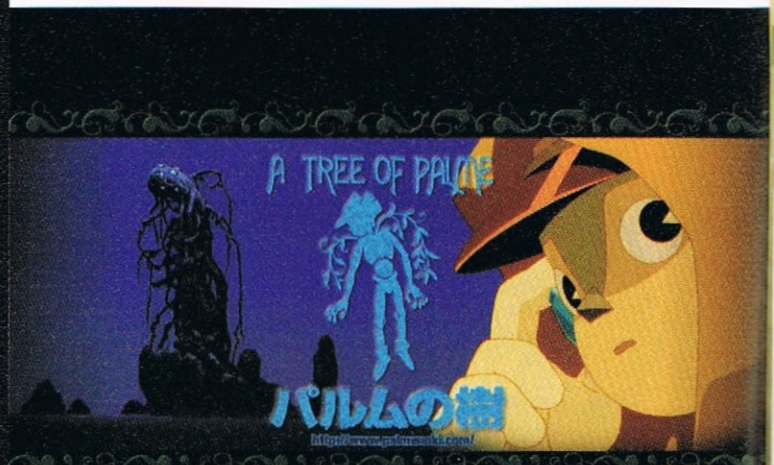
LA SECCIÓN MÁS FANTÁSTICA (en todos los sentidos de la palabra)

Este año el festival se ha caracterizado por una fuerte presencia del cine de terror psicológico ya presente en la inauguración con **Darkness** de *Jaime Balagueró*. Pero sobre todo siempre llama la atención del cine oriental y sobre todo japonés. En los últimos años el cine de terror japonés se ha alzado como una de las opciones más originales y refrescantes en el cine de terror. El claro ejemplo de ello fue *Hideo Nakata* con **The Ring** (ganadora en su momento en Sitges). Este año *Nakata* presentó su nueva película: **Dark water** (que pese a no conseguir el premio a la mejor película, ha merecido una mención especial del jurado). Esta vez nos hace pasar miedo con la historia de una mujer y su hija en su nuevo y fantasmal apartamento (últimamente se llevan mucho las casa encantadas).

Aunque la joya para todos nosotros no era una película terrorífica o sangrienta, sino **Sen to Chihiro no kamikakushi**, que siendo como es del maestro *Miyazaki* se convirtió junto a *David Cronenberg* y su araña en uno de los protagonistas del festival. Tampoco *Miyazaki* consiguió, como sí ocurrió en el festival de Berlín, uno de los premios principales. Se tuvo que conformar con otra de las menciones especiales del jurado. Pero no es que no mereciese uno de los premios principales, pues sin duda fue una de las mejores películas que se vio en el festival. No obstante por la falta de premio no se puede decir que no se valorase el trabajo de *Miyazaki*. Ni más ni menos que **Porco Rosso**, **Mi vecino Totoro**, **Tenshi no shiro Laputa**, **La princesa Mononoke**, **Lupin: el castillo de Cagliostro** y **Kaze no tani no Nausicäa** pudieron disfrutarse en pantalla grande en el homenaje al director (aunque algunas de las copias tuviesen el doblaje inglés). Realmente increíble destacar las salas de cine donde se proyectaron sus películas, llenas de un público entusiasta. Además el festival publicó un libro sobre su obra escrito por *Antonio Trashorras*.

La presencia oriental de la sección se completaba con los *hermanos Pang* y su "ojo" y *Shinya Tsukamoto*, ambos presentes en el palmarés del festival. **The Eye,** de los hermanos tailandeses *Pang*, se llevó el premio a la mejor fotografía. Hay que destacar en estos dos jóvenes hermanos su estilo visual que queda igualmente patente en su anterior película **Bangkok Dangerous** (presente en Brigadoon). La historia de **The Eye** nos pone en la piel, o más bien en los ojos, de *Mun* (la actriz y cantante *Angelica Lee*), una chica ciega que se somete a un transplante de córneas. Lo que ocurre es que la pobre ve más de lo que solemos hacer el resto. Y aquí lo dejo porque mejor pasar un poco de miedo con ella. Curiosamente otro ojo arrebató el premio de mejor interpretación femenina a *Angelica Lee*, el de *Angela Bettis* en **May,** comedia negra con buenas dosis de dramatismo y un guión lleno de excelentes diálogos. Y dejamos los ojos, para pasar al premio a la dirección artística para *Shinya Tsukamoto* por **Rokugatsu no hebi** (**A snake of June**). El director de **Tetsuo** no deja de lado la perversidad y la violencia, pero le da un toque artístico. Como curiosidad, señalar que *Tsukamoto* dobló su presencia en el festival con su interpretación de un hipnotizador de los más curioso en **Ichi the killer** de *Takashi Miike*.

¿Y si ninguno de estos títulos se llevó el premio a la mejor película quién se llevó el gato al agua? No fue ni **Spider** de *Cronenberg* (que se tuvo que conformar con el galardón al mejor director) ni el único plano secuencia de 95 minutos en **Russian ark**: la ganadora fue **Dracula: pages from a virgin's diary**. Sólo deciros que se trata de una versión canadiense del mito de Drácula en forma de ballet, además de muda y sumándole un vampiro chino. Para que después digan que ver dibujos japoneses es de gente rara.



ANIMA'T, la animación al poder

Este año el festival no ha contado con la presencia de grandes figuras de la animación japonesa como ocurrió el año pasado con *Rin Taro* o *Satoshi Kon*, pero no por ello se han dejado de ver grandes títulos.

Además del amplio homenaje a *Miyazaki*, la animación japonesa estaba representada por **Tree of Palme** de *Takashi Nakamura*, **Cowboy Bebop: Knocking on heaven's door** de *Shinichiro Watanabe* y **Patlabor: Theatrical version III** de *Takuji Endo*. Los dos últimos títulos nos suenan más o menos a todos, pero muchos os preguntaréis qué demonios es eso de **Tree of palme**. Quizás diciendo algo del director podamos empezar a hacernos una idea: *Takashi Nakamura* fue el director de animación de **Akira**. **Tree of palme** es una mezcla de **Pinocho** y **Metropolis** donde *Palme*, un robot de madera, inicia un viaje con el objetivo de entregar una cápsula y en el cual descubrirá el significado de la palabra humanidad.

De Corea nos llegaba, abalada por el premio a la mejor película en el festival de animación de Annecy (que fue comentado en un anterior número de Minami), **Mary Iyagi** de *Lee Sumg-Gang*. Realizada completamente por ordenador, esta película mezcla la animación en 2D y 3D consiguiendo una sensación de acuarela que llama la atención. **Mary Iyagi** nos cuenta la historia de un niño de 12 años llamado *Namoo* que un día se ve arrastrado a un mundo de fantasía gracias a una extraña piedra brillante; allí conocerá a *Mary*. Un ejemplo del potencial de la animación coreana, como también sorprendía la presencia de **My life as McDull** de *Toe Yuen* representando la animación hecha en Hong Kong con un cerdito admirador de *Chow Yun Fat* como protagonista.

Pese a la presencia de la animación procedente de los países orientales, el jurado eligió la película argentina **Mercano el marciano** como la mejor película del festival.

Por otra parte, dentro de la animación al aire libre se pudieron ver algunos de los primeros trabajos de *Miyazaki* como **Heidi** o **Panda Kopanda**. Aunque a última hora no se pudieron proyectar los capítulos de **Conan, el niño del futuro** y se sustituyó por la película de **Rurouni Kenshin**.

ORIENT EXPRESS

Si en la sección de animación el protagonista fue *Miyazaki*, aquí lo era sin duda *Takashi Miike* con tres de las películas que ha rodado en el 2001. Que a nadie le extrañe que las tres películas sean del 2001, porque *Miike* es capaz de rodar cuatro o cinco películas el mismo año cambiando del cine de yakuzas a la comedia musical. Deciros ante todo que *Miike* es un director bastante singular que se está ganando un gran número de fans por todo el mundo y seguro que pronto os familiarizaréis con su nombre porque tiene cuerda para rato.

Los tres títulos elegidos fueron: **Agitator**, una historia de yakuzas protagonizada por *Masaya Kato* (**Brother, Crying Freeman**); **Dead or alive: Final**, el final de su trilogía; y **Ichi the killer**, una adaptación de un manga que haría morir de infarto a los miembros de las asociaciones de padres con su violencia demencial, mutilaciones y depravación. Finalmente, pese a los aplausos y risas en cada una de las mutilaciones de **Ichi**, ha sido **Agitator** la que le ha reportado el premio de la sección junto a **Bad guy** del coreano *Kim Ki-duk* (**La isla**), otro director con un estilo muy personal que no deja impasible a nadie.

Pero no todo ha sido violencia en esta sección, también se ha podido ver la fantasiosa **Zu warriors** (o **The legend of Zu**) de *Tsui Hark*, protagonizada, entre otros, por *Eki Cheng, Sammo Hung* (sí, el de la serie *Martial Law* y compañero inseparable de *Jackie Chan* en sus primeras pelis, aunque esté un tanto irreconocible en esta película) y *Zhang Ziyi*. El director de películas como **Una historia china de fantasmas** nos transporta a un mundo mítico de guerreros que vuelan y lanzan ondas mágicas en su lucha contra una entidad maligna llamada Insomnia. Hay que destacar que la película es una belleza en cuanto a efectos especiales y tiene algunas imágenes realmente preciosas en cuanto a estética. En teoría, la película tiene que ser estrenada por Buenavista y se dice que el "re-montaje" que han hecho es espantoso.

Y para que no digan que el cine oriental sólo son películas japonesas violentas o chinas de artes marciales, se proyectó el musical indio **Devdas**, la lucha en el instituto coreano de **Volcano High** y las historias fantasmales de la tailandesa **Bangkok Haunted** (dirigida por uno de los *hermanos Pang*).

GRAN ANGULAR

Lo siento, aquí no voy a ser objetiva y voy a ignorar el resto de películas para comentar únicamente **Dolls** de *Takeshi Kitano*. La nueva película de *Kitano* ha sido tachada por muchos como una película poco "Kitano". No sé si quienes lo afirman han visto el resto de sus películas o simplemente no las entendieron. **Dolls** es puro "Kitano", aunque hay que reconocer que es un *Kitano* más simbólico y más silencioso. Después de que muchos dijesen que **Brother** era una película muy americana, *Kitano* introduce **Dolls** con una representación del teatro de marionetas Bunraku. Estas marionetas invitarán al espectador a observar con ellas las tres historias de amor convirtiendo simbólicamente a los humanos en las marionetas a observar. A partir de aquí veremos caminar (y mucho) a la pareja protagonista a lo largo las cuatro estaciones del año en busca de algo que perdieron.

HASTA EL AÑO QUE VIENE

Ahora sólo cabe esperar que algunas de las películas, sobre todo en el caso de las orientales y las de animación, se estrenen en las salas de nuestros cines. Aunque de las presentadas en el anterior festival hemos acabado viendo algunas como **Battle Royale**, mucho me temo que muchas de ellas nunca llegaremos a verlas. Pero no nos pongamos trágicos porque, tarde o temprano, vamos a poder disfrutar de títulos como **The Eye** o **Dolls**.

Marta "Tinuviel" Munuera

VIII SALÓN DEL MANGA

Cuando decimos que fue mucha gente, queremos decir que fue MUCHA gente

Más grande, más largo y sin cortes. Eso debieron pensar los organizadores a la hora de preparar este nuevo Salón. La gran reunión anual de todos los otakus y frikis en general de todos los rincones de España (con perdón) se ha celebrado los días 25, 26 y 27 de Octubre en el recinto (que cada día nos resulta más familiar) de La Farga de L´Hospitalet.

Más grande, porque la superficie empleada este año aumentó hasta más de 5000 m², aunque, la verdad, apenas se notó, sinceramente. Más largo, o mejor, más largas que nunca fueron las colas, tanto para sacar la entrada, para entrar en el recinto, para lograr un autógrafo de *Yuu Watase* (aunque, eso sí, hubo menos gente que el año anterior con *Akemi Takada*, que aún hay clases), para pedir un café en la cafetería, para entrar en la sala de proyecciones (para la sala de actos no, que dudo que se llenase con alguno de los eventos que se celebraron en ella), para entrar al cuarto de baño (imposible especialmente el Sábado, ya que la gente disfrazada lo inundaba todo con los retoques de última hora), para decir en megafonía que habías perdido algo o a alguien (hijos, hermanos, amigos, padres, abuelos, animales domésticos). Para todo, vamos.

Los ganadores del premio a la mejor coreografía, que se lo curraron bien

Sin cortes, ya que allí no se corta nadie: la organización no se corta a la hora de cobrar por todo lo cobrable sin dar (casi) nada a cambio; los expositores no se cortan a la hora de vender a puñados, sin parar de quejarse de lo caro que está el pescado; las editoriales no se cortan a la hora de intentar vendernos las mil y una series, por muy infumables que sean algunas; los fans (algunos) no se cortan a la hora de toquetear todo, pedir todo e incluso hasta robar todo; el que escribe esto, no se corta a la hora de saludar a (casi) todos, comprar (casi) todo y pillarse, él solo, un gripazo, todo eso en un día.

Por si os ha quedado alguna duda, este Salón del Manga de Barcelona, el octavo ya, ha sido el de mayor éxito de crítica y público. Una asistencia de 39.000 personas, que se dice pronto. También ha sido sin duda el de mayor cobertura mediática, especialmente de medios autonómicos y locales, que le han dedicado reportajes amplios y con información gráfica, siendo destacable el suplemento que el diario **Avui** le dedicó la semana anterior; un detalle que corrobora esto es que cuatro medios de comunicación, la cadena de radio **COM Radio**, el canal **K33** por medio de su espacio **3xl.net**, el canal **Tele L´Hospitalet** y el citado **Avui**, tuviesen "stands" propios en el Salón. Buscando clientes, supongo.

Se batieron récords de participantes en los concursos de Karaoke y CosPlay. La final de Operación Friki fue un éxito, a pesar de que se celebró el domingo por la mañana, con la resaca a cuestas. Otras actividades también tuvieron mucho éxito, como el Taller de Manga, el Taller de Maquetas, la Biblioteca, los torneos de videojuegos (con concurso de **Tekken 4** incluido), y las muestras de cultura japonesa a cargo del **Consulado de Japón** (que, por cierto, ofreció la única exposición que hubo en el Salón) y de la **Asociación Wa Rei Ryu**, con una conferencia sobre el arte en la vida de los samuráis, una exhibición de esgrima y una representación de la leyenda del samurai Musashi, además de una original exhibición de Ikebana, el arte floral japonés. De todos modos, con la cantidad de gente que hubo, sobre

Una de las páginas del suplemento de Avui. Lamentablemente, la naturaleza de esa publicación, conocida como el panfleto de Pujol, lleva a que el texto no esté en el idioma nacional, pero creemos que se entiende pues en realidad es casi lo mismo que el español, y sirve de ejemplo para comprobar que realmente se documentaron

La revista de manga i *anime* més venuda de l'Estat dedica també la portada al DVD d'*Akira*, i analitza en profunditat *Detective Conan* i *Yu Yu Hakusho*, dues de les sèries que més triomfen actualment. També parla de *Samurai Deeper Kyo* i *DayDream*, i regala un vídeo CD i un CD-ROM.

- *Shirase*
- 68 pàgines en color i 16 en blanc i negre encartades
- Inclou CD-ROM, doble pòster i dos mangues de regal

1,2 ENTRADA

Hubo MiniMonis por un tubo

todo el Sábado, hasta un concurso de tamagotchis borrachos hubiese sido un éxito. Pero al grano.

Todo el mundo se queja, todo el mundo dice que este salón ha sido el último para ellos, pero ahí siguen año tras año. Desde la encantadora *Sara*, la chica de megafonía que regala perlas de sabiduría con el "instrumento inalámbrico en la mano", el micro, vamos, hasta nuestro querido y nunca bien ponderado, comprendido ni temido *Lázaro Muñoz*, el cual jura todos los años que el próximo no vuelve ni borracho (*NdL: Esta vez creo que sí que es cierto, ya sabes lo que tengo el año que viene por esas fechas y que por tanto no podré ir salvo cambio de días de uno de los dos eventos*). Y digo yo y digo bien: ¿vuelves por vernos a nosotros, amigos, enemigos o colegas en general, o vuelves por subirte al escenario (lo mejor, cuando el primer concursante del Cos-Play 'mató' a nuestro *Laz*, y él se 'dejó' como siempre, mientras suspiraba "...y quedan 300 más"), disfrutar de los focos y los aplausos y mirar bajo las minifaldas? Tremenda duda. Yo, sin duda, por ver esas minifaldas y esas camisetas de **Continuará** que alegran la vista a este pobre viejito (diox os lo pague, hijas mías); por ver a *Mike Sánchez* y que me haga babear ante toda la mercadería de **KOR** que ha ido recopilando durante el año (¡gracias por el single!); por darle la enhorabuena a *Mak* por su nueva revista, hermana de ésta que tenéis en la manos, llamada **Animedia**; por comprobar si **Mangaline** sacaba por fin **Touch**, que no lo hizo por problemillas con el autor, curiosamente. Por cierto, este año no hubo fiesta patrocinada por **Glénat**, una pena.

Una pequeña satisfacción para mí, que lo llevaba pidiendo mucho tiempo: este año hubo un guardarropa. Pequeño, embrionario casi, pero un guardarropa al fin, un lugar donde dejar la chupa que llevas arrastrando todo el día, ya que el tiempo fue más bien caluroso en Barcelona, y soltar un rato los paquetes o maletas. Una bendición que **Ficomic** cobraba simbólicamente (para ellos) a 1€. Más dinerito al bolsillo. Allí todo el mundo se llena el bolsillo, no lo dudéis. Si no fuese así, ¿de qué iba a poner stand **Manga Films**, la pionera de la nueva era del anime en este país, ahora que es una empresa

La más joven de las concursantes arrancó no pocos aplausos

LOS DISTINTOS ACTOS

Resulta imposible ver todo en el Salón, pues está claro que quien ve el concurso de cosplay no ve las mesas redondas, y quien ve las mesas redondas no ve las proyecciones. Por esa razón nos hemos juntado varios para comentar brevemente los distintos actos del salón, y aun así hay cosas que nadie vio, pero bueno, como digo es imposible verlo todo, así que ahí va al menos un ligero resumen:

MESAS REDONDAS

La mesa de los editores de anime fue, como siempre, un breve compendio sobre lo que los tres "grandes" del sector, Manga Films, Selecta Visión y SAV-Jonu, han hecho recientemente y piensan realizar. En las voces de *Edgar Torras*, *Manuel Guerrero* y *José Luis Puertas*, conocimos algunos de sus planes y una ligera charla sobre el buen momento para la venta directa de anime.
Desgraciadamente, el responsable de Jonu se marchó antes de que el público pudiera preguntar alegando que tenía que recoger el premio de la Asociación Chan, por lo que fueron sobre todo *Edgar* y *Manuel* los que se enfrentaron valientemente a las preguntas del público.

En la mesa de fansub y fanediciones estuvieron *Pablo Santos*, de EOL Fansub; *Ángel Luis "Kalisto" Martínez*, de las TAMI; *Mike Sánchez*, del Abcb; y *Manuel Robles*, un friki freelance. Moderados por *David Rodríguez*, de Chan, contaron sus experiencias personales como faneditores, nos dieron algunos datos sobre el "modus operandi" de estos francotiradores y, como buena mesa friki, estuvo aderezada por los jocosos comentarios de Kalisto.

Hubo también mesas de traducciones, j-pop, dibujantes, hentai, Japón, manga (con todos los editores, y bastante interesante) y revistas (y, por increíble que parezca, tras ya unos años intentando juntar en distintos eventos de varias ciudades a los responsables de revistas de editoriales diferentes, este año por fin aparecieron responsables de revistas no de Ares, en concreto Anabelle, de Jonu (sigue sin saberse nada de los de Megamultimedia, que como de costumbre jamás dan la cara en sitio alguno, a veces poniendo excusas para ello (reales o inventadas), a veces ni eso), pero, de nuevo por increíble que parezca, no hubo sangre, sólo se dijeron unas cuantas cosas nuevas y muchas que ya se sabían, como por ejemplo que Minami era la revista de manganime más vendida del país ^_^).

PROYECCIONES

A pesar de la ampliación de tamaño, la sala de proyecciones volvió a mostrarse insuficiente para acoger a tanto aficionado.

El sábado, durante la proyección de los capítulos de Love Hina, y al estilo de lo que ya se hizo en su día en Madrid o más recientemente en Zaragoza, SAV-Jonu trajo como invitadas a las dobladoras de *Kitsune*, *Kaolla* y *Shinobu*, que para regocijo de los fans allí concentrados, se marcaron una sesión de doblaje en vivo.

Desgraciadamente, las proyecciones eran lo que menos interesaba a los redactores de ésta vuestra revista, así que no podemos deciros mucho más ^_^U

CONCURSO DE KARAOKE

De un nivel bastante bajo, se hace patente lo injusto de su estructura: Los 60 primeros que llegan se inscriben y listos. A veces se cogen reservas por si acaso, a veces no. Con lo cual muchísima gente que viaja desde muy lejos para poder asistir y participar no puede porque ya se han inscrito los 60 que viven ahí y que se pueden permitir ir el viernes a primera hora. Gente que además muchas veces se presenta porque sí, al tun-tun, porque es gratis, como se demuestra

luego cuando en el concurso hay cerca de un 20% de absentismo (algo que nos parece ciertamente grave pues, como digo, mucha gente realmente ilusionada se queda sin poder inscribirse).

El hecho de que se apunten los primeros que llegan, sin eliminatorias ni cribas de ninguna clase, lleva a que la calidad del concurso dependa enteramente del azar, de que los inscritos sean buenos o malos. O a la existencia de anécdotas como la del Bisbal, que tiene su propio apartado y del que por tanto no hablaremos aquí.

Esto se solucionaría bien realizando eliminatorias previas, bien teniendo que pagar una fianza por la inscripción (esto es, que quien se inscriba tenga que pagar una cantidad razonable de dinero, que se le devolvería al participar. Así se asegura que al menos no haya falta de consideración y respeto hacia los que no han podido inscribirse).

Eso sí, de nuevo gracias a Minami las canciones eran todo lo variadas que se podía (dado que en Ficomic no quieren más de 12 en cada sección (libre y concurso)), y por si acaso se aceptaba que cualquiera se pudiera traer el CD de casa y ponerlo (recordad que no siempre fue así, y que es gracias a Minami que ahora se acepten CDs).

CONCURSO DE COSPLAY

Bestial. Cada año más gente y mejor disfrazada. Al punto de que este año hubo más de 320 participantes, con lo que faltó tiempo, de manera que a las dos horas de concurso jurado y presentador decidieron ir por la vía rápida, acortando en extremo las actuaciones y el tiempo entre participantes. Por no hablar de la entrega de premios, que tuvo que ser a la carrera pasadas las 21 y con los seguratas intentando echar a todo el mundo. Una pena, ya que éste es sin duda el acto estrella del salón.

Para futuras entregas habría que intentar prevenir esto, bien realizando una fase clasificatoria previa, bien partiendo el concurso... no sé, ya se nos ocurrirá algo (otra cosa es que nos hagan caso).

GYMKHANA

Como el año anterior, muy original y que obligó a los participantes a moverse mucho y bien.

OPERACIÓN FRIKI

La novedad de este año llegó el domingo por la mañana: con un salón que todavía se desperezaba de la resaca del sábado, comenzaron a subir al escenario los finalistas del concurso de cantantes de la revista Minami y Orange Music y... ¡sorpresa!, fue abrir la boca la primera concursante y comenzar a llenarse los alrededores del escenario. Con un altísimo nivel en los concursantes, el jurado se las vio y deseó para poder elegir un ganador. Pero como de esto podréis encontrar información detallada en la sección correspondiente de este mismo número, lo dejamos ya que nos quedamos sin espacio.

OTROS ACTOS

Exposiciones, concursos de videojuegos, taller de maquetas... Mucho había, pero muy poco espacio tenemos nosotros, así que tendremos que dejarlo aquí, esperando haber comentado lo que más os interesaba.

Lázaro volvió a disfrutar como sólo él puede hacerlo. Aquí podemos verlo ayudando a la ganadora del premio al disfraz más sexy a demostrar por qué lo merecía

seria y grande y no depende de los caprichos de los otakus? Tres editoras de anime: **Selecta**, **Jonu** y **Manga Films**, lo nunca visto. Seis editoriales de manga: **Planeta** (que, por cierto, celebraban sus diez años editando manga, al igual que Manga Films), **Norma**, **Glénat**, **Mangaline**, **La Cúpula** e **Ivrea**, más un francotirador como *Cels Piñol* y **Fanhunter**. Para flipar, vamos. Y eso que la tal **Azake**, la nueva, no hizo acto de presencia. ¿No decían que al manga le quedaban dos años y que este negocio no daba dinero más que para un par de series y un puñado de vídeos? Me lo explique, oiga.

De paso, también podría explicar **Ficomic** en qué invierte todo ese dinero recaudado, ya que lo de ser una entidad sin ánimo de lucro está muy bien, es muy noble y tal, pero tampoco tiene ánimo de lucro la organización de, por ejemplo, el Salón del Cómic de Avilés, y bien que se trae, no uno, sino seis o siete autores de cómic americanos, europeos o de donde haga falta. ¿Por qué tiene que ser una empresa privada la que se ocupe de traer a la estrella invitada del Salón? ¿No sería labor de los organizadores? ¿Pretenden que vaya pagándose el viaje, alojamiento y hasta la entrada a La Farga de su bolsillo, como hacen los participantes en las mesas redondas? ¿Cuesta mucho bajar un poco el sonido de la megafonía para que los asistentes a una mesa redonda o una proyección nos enteremos de lo que se dice allí? ¿Cuesta mucho poner monitores para que los que cantan en el karaoke se oigan a sí mismos y así saber si van bien o mal? Y, dejando de lado estas cuestiones, que

Disfraces de J-POP también hubo unos cuantos...

Los del premio al mejor grupo felices y contentos

pueden parecer chorradas y quizás lo son, tengo que decir que el Sábado por la tarde, con el recinto a rebosar, que no se podía ni andar casi de la cantidad de gente que había, las salidas de emergencia estaban completamente bloqueadas por bultos varios y gente acampada en el suelo. A ver si vamos a olvidar de que lo primero siempre es la seguridad del recinto y de la gente que está en él.

Y es que desgraciadamente todavía estamos a años luz de distancia con respecto a otros países en lo que a eventos se refiere. Leí poco antes del Salón que era el mejor no ya de España, sino de toda Europa. No nos pasemos, está bien, pero como digo todavía nos falta MUCHO a los españoles (aunque bueno, también es cierto que con respecto a otros países donde estos eventos son ciencia-ficción sí que somos afortunados). Y si no os fiáis de mí, pronto podréis comprobarlo, pues por lo que sé *Lázaro* ha encargado un reportaje de una convención que se celebró hace poco en USA, para que cojamos ideas y tratemos de mejorar en lo posible lo que tenemos aquí.

En fin, que la respuesta de la gente ha sido, una vez más, lo mejor de este Salón, como lo fue de los pasados. No obstante, se aprecia deseo de mejorar, demos gracias a *Tezuka*. Todas estas razones son las que me hacen dudar: ¿ha sido éste mi último año? El vuestro seguro que no. Que *Ayukawa* esté con vosotros.

Manuel "Kimagure" Ortega

PD: Atentos al CD porque este año sí que viene cargadito, tanto que creo que se va a incluir un VídeoCD extra con los mejores vídeos del salón. Y como aun así me parece que no cabe todo, puede que muchas cosas se tengan que meter en futuros CDs.

NdL: Aprovecho para pedir a todos los que me dieran algo en el Salón que por favor se pongan en contacto conmigo, porque muchas veces me pillabais agobiado y con la cabeza en otro sitio y no me fijaba bien en lo que me dabais ni en quién lo hacía, con lo que tengo por aquí cosas que no sé bien lo que son.

Lo dicho, poneos en contacto conmigo sea por el medio que sea.

Y ya, este último párrafo lo pongo sólo para rellenar el hueco hasta el final de la página ^_^U.

Finalmente, y en el puesto destacado que se merece, el ganador absoluto

NO GANARON, PERO SE LO MERECIERON

Como de costumbre, muchos son los participantes y muy pocos los premios, especialmente en el concurso de Cosplay. Por ello, desde aquí queremos reconocer el mérito de esos participantes que no se llevaron ningún premio, pero desde luego se lo ganaron por su originalidad, esfuerzo, buen humor o todo a la vez. Si nos dejamos alguno de verdad que lo sentimos, pero como ya se ha dicho es imposible acordarse de todo.

Para empezar, una mención para esa Heidi que si no reventó las palmas del público fue porque ya era casi la hora y no había tiempo para tratar al personaje como se merecía. Otra mención de honor se la merece un personaje con bata blanca que se marcó a lo puritico macho nada más y nada menos que... ¡el ending de Excel Saga! Sí, el que canta el perro. Premio a la resistencia para quien iba de Getter Robot o Dai Guard (no me acuerdo bien), que todavía no sé cómo no se asfixió dentro de aquel traje con el calor que hacía. Y hablando de trajes, premio a la paciencia para Gon, que con esas patas tuvo que ser subido y bajado del escenario poco menos que a cuestas pues literalmente no le cabían en los escalones. Para originalidad, la de la pareja de Cowboy Bebop, porque eso de llevarse un saxo y tocar en directo para acompañar la parrafada de Spike no se ve todos los días. Como tampoco que otra pareja haga lo propio con una guitarra y el Country Road. También hay que hablar de ese Son Goku súper saiyanés que demostró su potencia partiendo una guía telefónica de las tochas (para desesperación de Lázaro). O de DAC, ese porterazo que pidió un penalti a Lázaro y que propició uno de los momentos más divertidos del salón cuando tras marcar a Lázaro le entró la euforia brasileña. Premio al esfuerzo a las muchas coreografías, especialmente aquellas que provocaban caídas que se oían desde bastante lejos (y que nos dolían incluso a nosotros) o incluso caídas del escenario (algún día se matará alguno...). Por último, algunos que realmente te obligaban a reír, como la que iba de "típica estudiante japonesa" o, mucho mejor, el que fue de "típico chino malo que sale y muere en todas las pelis".

A todos ellos, y a los que me dejo, un fuerte aplauso, porque es gracias a ellos que merece la pena asistir a este tipo de eventos.

EL CISMA DE LOS FANSUBS

Uno de los temas tratados últimamente entre los que más se mueven en el mundillo es el de los fansubs. ¿Por qué? Pues porque parece que últimamente ha habido escisiones y polémicas.

Tras mucho preguntar, todo el mundo habla de un tal Ryoga (y en ocasiones de su novia) que al parecer en el último salón habían ido subiendo los precios a su gusto y preferencia, de manera que unos CDs pelados sin serigrafía, funda ni nada (recién salidos de la grabadora que estaba en el propio salón, vamos) te llegaban a costar 5 euros. Eso ni es fansub ni es nada, es una estafa y los que lo hacen, ya digo que el tal Ryoga y sus acompañantes, unos perfectos ladrones.

Bien, en esta edición quisimos comprobar si todo esto era cierto, y el viernes fuimos a preguntar, encontrándonos no ya que siendo el primer día el precio por CD "pelao" (de los que en la tienda te cuestan menos de medio euro) era de 4 euros, sino que ofrecían series cuyos derechos ya habían sido adquiridos por compañías españolas (con lo cual rompen otra de las normas de los fansubs (recordemos que ofrecer siempre el mínimo precio y no sacar series que hayan sido, estén siendo o vayan a ser editadas son las leyes inquebrantables de los fansubs)).

Desde aquí denunciamos abiertamente la indigna actuación de estos estafadores, alentamos a sus compañeros a que los inhabiliten y rogamos al aficionado que no adquiera sus productos ilegales, pues con ello sólo perjudican a las compañías legales y dan su dinero a unos ladrones.

ENTREVISTA A

EN BUSCA DE LA ENTREVISTA PERDIDA

Sin duda todos habréis notado lo difícil que era conseguir firmas o fotos de Watase. Esto no ha sido diferente para los medios, pues ha habido gente que ha intentado monopolizar y decidir quién tenía derecho y quién no a tener su ratito con la autora (sin ningún poder real para hacerlo, razón por la cual se llevaron un buen broncazo de Ficomic).

Sin embargo, como es algo que ya ocurrió el año pasado, este salón la gente iba preparada, y como el problema de ir de listo es que tienes que serlo porque si no te la meten, así ha pasado, que todo el que realmente ha querido una foto o un autógrafo lo ha conseguido.

Hay varios ejemplos, como los de la peña que simplemente pillaba cuando veía a la autora y se hacía una foto con ella antes de que los perros guardianes pudieran protestar, pero hay uno en concreto que conviene explicar, pues se ha hablado mucho del tumultillo que se montó en la rueda de prensa que hubo para los medios y creemos que hay que aclararlo para que no penséis que la autora se llevó una mala impresión de España ni nada de eso. Veréis, cuando Lázaro Muñoz fue a hacerse una foto con Watase, el traductor de Jonu empezó a contarle (a la autora) que si patatín y que si patatán sobre la susodicha revista para que no se la hiciera, momento en el cual Lázaro cambió rápidamente de tercio, y se puso a hablar directamente con los de Jonu, especialmente con José Luis Puertas, a quien por cierto llamó públicamente mentiroso, y es que realmente la cabeza visible de Jonu mintió delante de varios testigos e incluso creo que de algunas grabadoras en marcha (acusó a Lázaro de haber publicado en Minami una foto que se hizo el año pasado con Akemi Takada previa promesa de que no la publicaría pues a Takada le habían contado muchas mentiras y no aceptaba hacérsela si no era con esa promesa, cuando cualquiera puede revisar los números de Minami y ver que eso es falso).

Así, Lázaro consiguió engañarlos como a chinos, pues logró embaucarlos, que se sintieran importantes y magnánimos, se olvidaran de Watase y "le dejaran" hacerse una foto siempre y cuando no la publicara en Minami. Se les pasó por alto que ellos no tienen ninguna autoridad ni sobre la autora (ellos no tenían poder alguno para decidir quién se hacía fotos con ella y quién no) ni sobre Lázaro (quien no publicó su foto con Takada porque se lo prometió A ELLA; que los de Jonu le digan a Lázaro lo que puede o no publicar es algo que debe quitarle el sueño por las noches de la preocupación).

Con lo cual tenemos que vale, hubo un cierto rifi-rafe que quizá no dio muy buena impresión en el momento a la autora, pero era un plan preestablecido necesario para demostrar que este es un país libre y que ninguna persona puede detener la libertad de prensa ni impedirle a nadie hacer lo que tiene derecho a hacer. Y de todas formas luego los traductores de Ficomic le explicaron que todo había sido por la rivalidad que existía entre ambas empresas, así que no hay problema con eso, tranquilos que no va a pensar que España es un país tercermundista lleno de verduleros.

Al VIII Salón del Manga de Barcelona acudió la mangaka Yuu Watase, conocida autora de series como *Fushigi Yuugi, Alice 19* y *Ayashi no Ceres*. Huelga decir que todos los medios, desde la televisión al fanzine más humilde, querían su ratito con ella, pero como no había tiempo para todos, medios como la televisión tenían más importancia, y además estaban los de Jonu intentando que sólo ellos tuvieran entrevista exclusiva, finalmente Ficomic optó por realizar una rueda de prensa para todos los medios, que nosotros os resumimos aquí (pues no hay mucho espacio, y sinceramente cosas como si a Watase le gusta el yaoi no creemos que sean de importancia capital (y de hecho pasamos mucha vergüenza en la rueda cuando la gente empezó a preguntar cosas del estilo, razón por la que intentamos cambiar de tercio ofreciendo una pregunta que los traductores no supieron traducir ^_^U)).

Como anécdota comentar que la buena mujer el domingo se desmayó, ¿sería por el agobio de tener a los Jonu siempre encima?

¿Cuál ha sido el autor o autora que más le ha influido?
No ha habido un dibujante que me influenciara o que me inspirara especialmente para ser mangaka. Recuerdo que ya desde los tres años me gustaba mucho dibujar y a los cinco años decidí dedicarme a dibujar mangas.

¿Qué piensa respecto a que su obra sea tan conocida fuera de su país?
Me hace muy feliz que tenga este éxito fuera. He comprendido que temas como el amor y la amistad, que son los que yo trato de comunicar en mis obras, son también comprendidos fuera de mi país, que son temas importantes también en otros lugares y que estas cosas que quiero comunicar llegan a la gente. (*NdL: Menos mal que lo ha comprendido. ¿Y antes qué pensaba, que el amor y la amistad sólo existen en Japón y fuera éramos todos unos neandertales incapaces de comprender esas cosas y que nos movíamos sólo por instinto? Si es que...*).

Sus primeras obras eran básicamente comedias, pero de un tiempo a esta parte toca más la fibra sensible, el tema romántico, más serio, sobre todo mucha mitología, ¿qué ha propiciado este cambio en la pauta?
Sí, es cierto que en mis primeras obras el factor humorístico era muy importante pero lo sigue siendo en las obras que dibujo ahora. Las historias de comedia y de toque humorístico son las más apropiadas para empezar una carrera como dibujante, porque tienen una aceptación mayor. Por eso incluía ese elemento en mis historias y, aunque ahora he cambiado un poco, lo sigo utilizando en mis obras más modernas.

En *Fushigi Yuugi*, cada estrella protectora tiene un kanji que le identifica. En toda la obra, se ve que todos los detalles están muy cuidados, todo está estudiado, pero la posición del kanji parece casi aleatoria, como si fuera lo único no cuidado del manga. ¿Realmente es aleatoria o siguió algún tipo de esquema para colocarlo?
Me basé en el horóscopo chino para lo de los kanjis. En este, cada carta corresponde a uno de los signos (*NdL: Si lo llego a saber no hago la pregunta, ya que se nota que los traductores no fueron capaces de traducírsela (probablemente porque no se han leído la obra y por tanto la pregunta les sonaría a chino) y tampoco quería dejarlos mal, que son colegas y aparte salvo este detalle lo hicieron todo de fábula*).

En el manga a las chicas, sobre todo a Miaka, siempre se le caen o rompen los vestidos. ¿Es un truco para atraer a los chicos?
Cuando estoy dibujando el cómic, muchas veces me acuerdo de los lectores masculinos y entonces me digo: "bueno voy a darles una pequeña alegría". Y entonces se les cae la ropa (risas).

A YUU WATASE

En el manga, en un Freetalk de los primeros tomos de *Fushigi Yuugi*, usted menciona que su personaje favorito, así en plan como ídolo masculino, el modelo que le gustaría de hombre, es Daisuke, el hermano de Miaka, entonces ¿por qué no lo puso de protagonista y puso a Tamahome?
No me acordaba de que había escrito eso. En relación a los personajes del manga, esa es mi opinión, me gustó como estaba organizado. La historia estaba pensada con respecto a los personajes, no a mis gustos.

¿Qué técnicas utiliza a la hora de pintar?
Al dibujar **Fushigi Yuugi** utilizaba sobre todo tinta de color. En las obras que estoy haciendo últimamente utilizo rotuladores de pigmento de color. Nunca utilizo acrílicos, pero sí que utilizo los rotuladores con pincel, de vez en cuando utilizo el aerógrafo, pero sólo de forma ocasional. Últimamente he hecho mis pinitos con el ordenador (a los fans americanos les ha gustado mucho), aunque con la mano voy mucho más rápido.

Cuando se pone a trabajar, piensa en un público determinado, de edad o de sexo, o simplemente se pone a crear y surge.
Mi manga aparece publicado en una revista dedicada a las chicas jóvenes, adolescentes, pero cuando estoy dibujando el cómic no estoy conscientemente pensando en que tengo que dibujar un manga para esa franja de edad. Si puedo dibujar una obra que llegue a un número más amplio de personas, pues mucho mejor. Al ir evolucionando, mis obras se van haciendo cada vez más maduras, entonces dejo un poco de escribir para el mercado de adolescentes y se van convirtiendo en trabajos más para adultos.

¿Cómo ve usted el futuro de los manga en su país? ¿Cree que la gente ya no lee tantos manga como antes o que la situación es todavía buena?
Pienso que no hay problema, que todavía hay futuro. Opino que se siguen haciendo historias interesantes y de calidad y yo misma me voy a seguir esforzando en hacerlas.

Está visitando un Salón que es el más importante del mundo fuera de los que se hacen en Japón (*NdL: Anda y que no se pasaron pueblos aquí, no lo oí o hubiera dicho algo al respecto, pues ni de lejos, vamos*), ¿qué opinión le merece este Salón y ver un recinto como este todo lleno de gente?
He estado en varias convenciones en el extranjero, en Estados Unidos por ejemplo, y he visto que es cierto que hay una gran afición al manga y al anime y pienso que eso está muy bien. He estado en convenciones especiales dedicadas al anime, pero no dedicadas solo al manga (*NdL: Aquí se ve que nadie le explicó que con "manga" en realidad se engloba todo el manganime, ya que allí en Japón el manga es manga y el anime es anime*), y esta es la primera a la que asisto en España. Me he sorprendido de ver a tantos otakus tan apasionados. Me parece genial.

Jonu Media no nos da permiso para publicar esta foto. Que conste

EL BISBAL

Sábado por la mañana, tercer concursante, un chico alto y de pelo rizado que conforme sube agarra el micro y se pone a contar su vida y a arengar al público. No pasa nada, está en su derecho de hacer unos comentarios antes, como todos. Empieza la música de su canción, y él sigue dale que te pego contando mil y una películas. Se acaba la música y él sigue y sigue hablando. Finalmente, a los cinco minutos de reloj, y tras dialogar con el jurado, Lázaro le dice que el presentador es él y que si por favor deja participar al resto de concursantes. Él acepta y se marcha de buen grado. Nada, simplemente alguien que quería sus cinco minutos de protagonismo, normal y comprensible.

Sin embargo, la sorpresa llega unos 10 minutos después cuando sube al escenario hecho una furia y empieza a gritar que no se le ha dejado concursar. Cuando el jurado le dice amablemente que se le ha puesto su canción y que él ha preferido contar su vida en lugar de cantar, monta en cólera y empieza a insultar, a decir que va a impugnar el concurso, a amenazar con denunciar a la organización etc.

Bueno, el caso es que realmente habló con casi todo el mundo, desde la organización (que creo que todavía está riéndose) hasta con unos cuantos asistentes (yo entre ellos), a los que prácticamente obligaba a firmar no se sabe muy bien para qué noble causa, pues a mí me puso de vuelta y media a Lázaro mientras que a los que tenía a mi lado les contó no sé qué movida de los del jurado.

La anécdota, dentro de que toda esta historia en sí lo es, es que una de las firmas que recogió para que Lázaro no fuera presentador nunca más porque era un tal y un pascual y un de todo menos bonito, fue la del propio Lázaro. Por cierto, que escuché su conversación en esos momentos (sé que está mal, pero la tentación era demasiado fuerte) y Bisbal (parece que nadie sabe su nombre real) le decía que en realidad no le caía mal, y que cuando el año que viene él fuera el presentador (que no tuviera experiencia previa no importaba, él se conocía y sabía que era el mejor y que lo haría como nadie) hablaría con Ficomic para que le dieran a Lázaro algún trabajillo secundario. Vivir para ver.

Con la emoción de hacerse una foto con él, a Lázaro se le olvidó ponerse las gafas, razón por la que usamos el cartoncito, a los dos por igual para que Bisbal no diga que lo discriminamos, intimidamos o lo que se quiera inventar ahora

EL SALÓN DE MARTA MATEO

Todos los salones tienen a su personaje. A alguien que destaca por encima de todas las cosas y a pesar de la de frikis que hay. Este año, sin duda, el personaje ha sido el Bisbal, pero si no hubiera sido Marta Mateo, una chica bajita y muy guapa que ganó absolutamente todo, pues por lo que sabemos se llevó el premio a la mejor dicción japonesa en el concurso de Karaoke, el premio a la creatividad en el de Cosplay, y fue una de las tres ganadoras de Operación Friki. ¡Y porque la gymkhana se celebraba a la vez que la final de Operación Friki y no puedo participar, que si no seguro que la gana también!

YU-GI-OH

DUELO DE MONSTRUOS DE PAPEL

¡El Rey del Juego vuelve a las andadas! Algunos privilegiados pudimos disfrutar de las aventuras y desventuras de *Yugi* desde el pasado verano en el canal de animación Nickelodeon. Más tarde, su éxito creció gracias a la emisión de **Yu-Gi-Oh!** en Antena 3, y desde Noviembre podemos seguir también la historia desde el principio gracias a la publicación del manga en el que se basa la serie animada. ¿Quién más se apunta a la moda de los duelos de cartas?

¡COMIENZA EL JUEGO!

Dice la leyenda que, hace 5000 años, en el antiguo Egipto, los faraones jugaban a un peligroso juego mágico, que consistía en invocar a terribles monstruos mediante las artes oscuras y hacerlos enfrentarse en duelos a muerte... Dicen que al final el juego se les fue de las manos y los monstruos amenazaron con destruir el mundo, pero el sacrificio de un valeroso faraón detuvo la catástrofe, y su alma quedó encerrada en siete objetos mágicos...

Muchos siglos más tarde, el juego milenario llega hasta nosotros en forma de cartas coleccionables: un juego consistente en enfrentar a distintos monstruos, basándose en sus puntos de ataque y defensa, y apoyándose en cartas especiales como armaduras, hechizos y conjuros.

La serie, que ha sido todo un bombazo en Japón y Estados Unidos, nos cuenta la historia de *Yugi*, un chico inteligente aunque bastante tímido aficionado a los juegos de cartas. Vive con su abuelo, el dueño de la juguetería del barrio y también amigo de las barajas de monstruos fantásticos, que colecciona con gran interés. A pesar de ser amable y de buen corazón, el pobre *Yugi* no deja de ser víctima de los matones del colegio, que lo ven como un debilucho del que pueden aprovecharse... hasta que un día *Yugi* resuelve un misterioso puzzle egipcio que le otorga extraños poderes. Este objeto se conoce como el Puzzle Milenario, y transforma a nuestro protagonista en *Yugi-Oh*, el Rey del Juego, capaz de ganar cualquier partida que se proponga jugar. Gracias a esta transformación y a su gran inteligencia, *Yugi* se enfrentará a rivales cada vez más fuertes para convertirse en todo un maestro de los juegos de cartas... con la inestimable ayuda de sus inseparables compañeros *Tea*, *Tristan* y *Joey*, que se unirán a él en sus aventuras. Juntos deben participar en un misterioso torneo de cartas organizado por el magnate *Maximillion Pegasus* (quien trajo el juego original de Egipto y lo convirtió en barajas coleccionables, y que además posee el mítico Ojo Milenario), enfrentarse al archirrival de *Yugi*, el joven *Kaiba* (heredero de la empresa que distribuye las cartas del Duelo de Monstruos), y rescatar el alma del abuelo de *Yugi*, que ha sido capturada por *Pegasus* para obligar al chico a aceptar el reto. En el camino se enfrentarán a muchos otros rivales, algunos de los cuales acabarán uniéndose al grupo, como la bella y presumida *Mai* o el misterioso *Bakura*, quien posee el Anillo Milenario, otro antiquísimo objeto que le otorga oscuros poderes.

Por supuesto, las cartas no son simples trozos de papel en **Yu-Gi-Oh**: los monstruos que en ellas se esconden cobran vida en cada batalla gracias a un dispositivo holográfico que recrea imágenes animadas de los personajes, convirtiendo cada enfrentamiento en un combate épico ante los ojos de duelistas y espectadores. No podía faltar tampoco el toque de misterio, por ejemplo, de los Objetos Milenarios, reliquias mágicas del antiguo Egipto en las que quedó encerrada el alma de un valiente Faraón, y que dan misteriosos poderes a quien las posee...

¿MANGA O ANIME?

Las andanzas y duelos de **Yu-Gi-Oh** han cosechado un enorme éxito en todo el mundo, no sólo gracias al manga o la serie animada, sino también al lanzamiento de diferentes barajas de cartas, videojuegos, películas y todo tipo de material relacionado con sus personajes. Mientras esperamos a que todo eso llegue a nuestro país para convertirnos también en duelistas, podemos abrir boca con el manga, que amplía la historia narrada en la serie de televisión.

La editorial Planeta DeAgostini lanzó el primer número de **Yu-Gi-Oh** entre las novedades del pasado Salón del Manga, en formato comic-book de 64 páginas y con el guión y dibujo originales de *Kazuki Takahashi*. Los seguidores de *Yugi* podrán encontrar en él aventuras nunca vistas en la versión animada, además de resolver muchas de sus dudas acerca de los inicios de *Yugi* y sus amigos como duelistas... ¿Por qué? Pues porque los episodios del anime que hemos podido ver hasta ahora son los correspondientes sólo a la segunda parte de la serie.

El manga de *Takahashi* ya había sido llevado a la animación en Japón anteriormente, pero al parecer la primera serie fue un completo fracaso. El manga, en cambio, continuó, y algún tiempo después, los productores decidieron darle otra oportunidad y realizar una nueva tanda de episodios... que son los que hemos podido ver aquí en España, y cuyo éxito está subiendo como la espuma en todo el mundo, propiciando la aparición de nuevos videojuegos (más de 15 diferentes, entre juegos de cartas y de rol), barajas coleccionables, películas y demás complementos para disfrutarlos a fondo. ¡Ya no tenemos excusa para no convertirnos en duelistas!

MÁS BATALLAS DE BOLSILLO

Probablemente uno de los mayores atractivos de la saga sea la gran variedad de monstruos diferentes que van apareciendo en las cartas de los protagonistas a lo largo de la serie, siguiendo la estela de lo que fue **Pokémon**, **Digimon**, **Medabots** y todos sus derivados, es decir, las series de batallas entre monstruitos, robots y todo tipo de seres fantásticos que luchan a las órdenes de un entrenador, y cuya fórmula, repetitiva pero aún con efecto, ha dado para tantas historias... (la prueba de ello es que siguen llegando series de este tipo a nuestra televisión). **Yu-Gi-Oh** enfoca el mismo tema de una manera un tanto diferente; en el caso de nuestros duelistas, los monstruos que se enfrentan no están vivos, no interactúan con los personajes principales, no sienten... a pesar del realismo de sus réplicas holográficas, son sólo dibujos impresos en una carta de papel. ¿Sólo? Quizá no... Lo cierto es que, en el fondo, estos monstruos y magos son más de lo que aparentan: el espíritu de los verdaderos seres mitológicos que participaban en los juegos oscuros de los faraones sigue vivo en esas cartas, y eso las dota de un carisma especial, que las hace diferentes a las otras series de batallitas de bolsillo... **Yu-Gi-Oh** da un nuevo empuje a la fiebre del coleccionismo que se inició con las clásicas **Magic** o **El Señor de los Anillos** y siguió con **Pokémon** y similares. El misterio está presente en cada encuentro, y con el tiempo, nuestros amigos descubrirán que los Duelos de Monstruos son algo más que una simple baraja, y que, como asegura el abuelo de *Yugi*, hay que saber llegar hasta *el corazón de las cartas* para desvelar sus secretos...

¿RECUERDAS A LOS DUELISTAS?

Un breve quién-es-quién para seguir la historia sin perderse detalle:

Yugi Monou - Tímido e introvertido, el Puzzle Milenario lo transforma en el invencible *Yugi-Oh*, el Rey del Juego...
Joey Wheeler- El mejor amigo de *Yugi*, iba de matón perdonavidas, pero han acabado haciéndose inseparables... Sueña con ser un gran duelista a la altura de *Yugi*.
Tristan Taylor - Compañero de fechorías de *Joey*, un chico popular, algo más sensato y por supuesto aficionado a los duelos de monstruos.
Tea Gardner - Fiel amiga de *Yugi*, siempre alegre y animosa y secretamente enamorada del osado *Yugi-Oh*...
Mai Valentine- Bella y atrevida duelista, un tanto frívola y presumida, que se une al grupo durante el torneo de *Pegasus*.
Ryo Bakura - Compañero de instituto de *Yugi* y sus amigos, posee el Anillo Milenario, que le otorga extraños poderes.
Seto Kaiba - Eterno rival de *Yugi*, sólo sueña con vencerle, derrocha su gran fortuna para conseguir las cartas más raras y poderosas...
Maximillion Pegasus - Culto y elegante, fascinado por los juegos oscuros de la antigüedad, es el creador de las barajas de Duelo de Monstruos. El Ojo Milenario le permite leer la mente de su adversario...
Abuelo Monou - El abuelo de *Yugi*, dueño de la juguetería local, gran coleccionista de cartas raras, cree firmemente en el corazón de las cartas...

¿A qué esperas para unirte a ellos? ¡Que comience el juego! El duelo te espera...

Liz F. Caballero

GHOST IN THE SHELL

Allá por el año 1989, comenzó a publicarse con el variopinto nombre japonés de **Koukaku Kidoutai** (algo así como Policía Acorazada de Ataque) y de un artista no tan conocido como por ejemplo *Otomo* que era el rey de la época una de las mayores obras del manga y el anime. Bueno, del anime fue luego...

Ahora, con la reedición de **Ghost in the Shell** (la tercera ya) en español, así como su próximo lanzamiento en DVD (27 de Noviembre) y la edición, por primera vez en cristiano, de la segunda parte de la obra, **ManMachine Interface** (ambas ediciones de Planeta y con salida para el V Salón del Cómic de Madrid), se nos brinda la oportunidad de recordar algunas cosas, descubrir esta obra a los nuevos aficionados y poner de manifiesto las novedades que sobre la misma nos llegarán en breve (o eso espero ^_^U) como la nueva serie de **Ghost in the Shell**: **Stand Alone Complex**.

ARCHIVO: MANGA.GITS

Durante un año y cada tres meses, entre 1989 y 1990, en la **Kodansha Young Magazine "Pirate Edition"** comenzó a publicarse una historia de corte *Cyberpunk* que, en palabras del propio autor, no reflejaba ese sentimiento de futuro feliz sin significado que a él tanto le disgusta, sino la posibilidad de que el futuro fuese consecuencia de cómo las propias personas, y no la ciencia, construyen su presente. Por tanto, para algunos sería un futuro agradable y para otros... no tanto. Curioso pensamiento para un autor que utiliza activamente la ciencia y la tecnología, no sólo como referente en las historias de sus obras, sino en el propio desarrollo de las mismas. En 1991, la obra se recopiló en un tomo, convirtiéndose casi inmediatamente en un éxito.

A partir de una mezcla de recursos estilísticos propia del autor consagrado que se divierte experimentando (y aunque *Shirow* empezó tarde en esto del manga, ya lo era), y con la maestría y la originalidad de los grandes autores, **Ghost in the Shell** (en adelante **GITS**), evoluciona hasta convertirse en una obra compleja, trabajada a conciencia, desarrollada hasta el más mínimo detalle, diseñada con un estilo muy personal y reconocible. Esta obra ha traspasado muchas fronteras como una de las mejores entre las mejores y aunque muchos quizá la conozcan más por su adaptación al anime que por el manga, éste no merece ningún desprecio. De hecho, supera a la película en bastantes aspectos.

Uno de ellos es, lógicamente, la cantidad de notas y aclaraciones que uno puede encontrar a pie de pagina o en epílogos y aclaraciones. *Shirow* es muy tecnicista y no le gusta dejar nada al azar. Es capaz de explicar el porqué de cada cosa y además dar detalles de su fuente de inspiración, o si este o aquel arma existe o puede existir, etc...

Otro de los detalles a favor del manga es su belleza visual. Me explico: no es que la película no sea "visual", es que siendo un medio distinto, el manga consigue crear perfectamente un ambiente único para cada escena, algo difícil de imaginar fuera del marco de la animación. Sin mencionar, claro, que los diseños del manga me parecen algo mejores que los de la película. Esto es como cuando se adapta una novela al cine... Siempre hay pegas por muy bien adaptada que esté.

COMPILACIÓN 01:

La mayor *Motoko Kusanagi* de la Novena Sección (un división del gobierno que depende exclusivamente del Primer Ministro y que es la envidia del resto de secciones) es una espía, una asesina, una militar, una encargada del gobierno, una auténtica experta y profesional en su trabajo, sea el que sea...

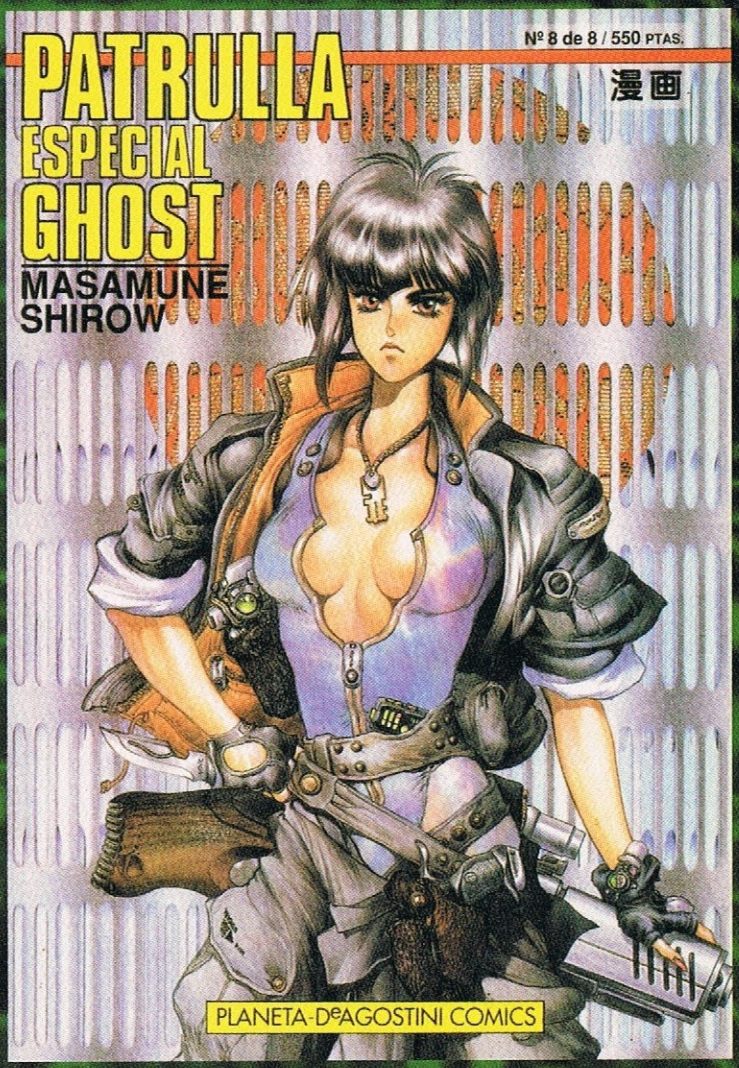
A través de las distintas misiones, aparentemente aisladas entre sí, a las que la Novena Sección y su jefe de operaciones la Mayor *Kusanagi* se enfrentan, se va desenvolviendo una trama mucho más compleja, que a partir del último tercio llega a dominar la obra y que es en realidad su trama real.

CAZANDO AL MARIONETISTA:

El Marionetista es un "hacker" que manipula a hombres, cyborgs y androides por igual. Causa muchos problemas al infiltrarse en las redes y en el *Ghost* de los individuos, robando información o sustituyéndola por una propia como virus informáticos. Esto ya ha causado algunas muertes y la naturaleza del criminal y los delitos cometidos hacen que la Novena Sección y su "Patrulla Especial Ghost" sean las ideales para el caso.

Hace ya muchos años que se editó por primera vez **GITS** (casi diez ya... ufff). En Japón se recopilaron en único tomo y por Kodansha las aventuras completas de la *Mayor Kusanagi* en 1991. A España llegaron de la mano de Planeta DeAgostini Comics, allá por los años de la "*época dorada del manga*". En 1993 hizo su aparición en las librerías españolas esta singular obra, y de que fue un éxito entre los otakus no hay duda. Y comercialmente hablando, triunfó, ya que se va a editar por tercera vez, algo que nunca habíamos visto (bueno, salvo "ésa que ya sabemos todos") en España, así que sacad vosotros mismo las conclusiones.

La primera edición estaba formada por ocho comic-books de tapa dura con unas 45 páginas por tomo y 550 pelas de precio. Si tenemos en cuenta que lo único realmente destacable de esta edición (y hay que recordar que en aquella época entre Norma y Planeta no había mucha diferencia) era la inclusión de las páginas en color y algunos extras que se metieron de relleno en el último tomo, el precio parecía algo exagerado. Pero se pagó de buen grado, la obra era buena y lo merecía. El éxito de *Masamune Shirow* aumentó en España, y apenas tres años más tarde Planeta decidió reeditar todas las obras de las que poseía derechos en el formato mas parecido al original (algo que también haría Norma con sus obras, a excepción de **Black Magic**, el primer título de *Shirow* que por desgracia nunca se reeditó en España).



Y nos vendieron el Tomo (con "T") de **GITS**. Quizás sea una de las mejores cosas hechas por una editorial nunca... Salvo porque estaba impreso en el sentido de lectura occidental (¬_¬U). Lo cual deslucía (un poco) las más de 350 páginas que incluían la totalidad de las notas a pie de página del autor que habían sido sesgadas y separadas en la edición anterior. También nos ofrecía una edición de lujo (por lo menos en aquella época y para un manga, lo era), y a día de hoy mi Tomo de **GITS** sigue estando prácticamente igual que el primer día.

Quizás faltaron algunos detalles extras de ésos que los japoneses gustan de meter en sus publicaciones y que hoy en día los más quisquillosos echamos de menos, pero desde luego este Tomo merecía lo que valía (una pasta) y sentaba un precedente de calidad que no se ha superado hasta prácticamente ahora, cuando la que yo considero"Segunda época dorada del manga" está en pleno apogeo (gracias sobre todo al boom de las editoriales, que ha traído a los lectores nuevos estándares de calidad y mayor competitividad en el sector).

Como curiosidad, la contraportada del tomo mostraba un peculiar índice. *Shirow* redibujó algunas de las páginas para que, al recopilarla, la obra quedara perfecta, y así lo hizo constar en el índice. En total podemos encontrar más de 70 páginas que se redibujaron para su compilación. Aunque en España no se notó la diferencia, puesto que la primera edición salía de la misma compilación que el Tomo posterior.

Otro dato curioso: En el octavo y último tomo de la primera edición de **GITS**, se muestra a una estupenda chica "copia" de *Motoko*, vestida (bastante poco ^_^U) como un pirata. Este dibujo era la portada de la Pirate Edition de la Young Magazine en la que se publicaba la primera historia, **Fat Cat** de **GITS II**: **ManMachine Interface** (**MMI** de aquí en adelante). Y nosotros sin saberlo...

Existe un pequeño "anexo" a **GITS**, en forma de historia corta, que se publicó justo antes de empezar con **MMI**: **Lost past**. En esta historia, no recogida en ningún tomo recopilatorio de momento, apenas se habla de *Motoko Kusanagi* y trata fundamentalmente de la Novena Sección. Por eso, no se recopiló. También es cierto que las recopilaciones que edita Kodansha de las historias de sus revistas no suelen contener el 100% de las mismas... Supongo que por motivos comerciales, amén de que de vez en cuando algún autor se va por los Cerros de Úbeda para contar algo.

ARCHIVO: ANIME GITS

Si espectacular era el manga de **GITS**, mucho más lo fue la película. Pese a la aparente falta de desarrollo de la historia (mal necesario al adaptar de un libro o cómic), la típica aceleración vertiginosa de los acontecimientos, junto a un despliegue a nivel creativo, técnico y tecnológico insuperable, dieron como resultado una de las mejores cintas de anime creadas. De hecho aún hoy, junto a films como **Akira**, sirve de referente y baremo de calidad.

Dirigida por *Mamoru Oshii*, reputado director de anime con una larguísima carrera, la cinta se estrenó el 23 de septiembre de 1996 en el *11 Tokyo International Fantastic Film Festival*... ¡Y arrasó!

La película de **GITS** es trepidante, brutal, dinámica, llena de efectos visuales y muy buena animación. Evidentemente no es el típico universo 3D de Disney... ¿O sí? Porque el ordenador (especialmente los Macintosh, favoritos de *Mr. Shirow*) tuvo mucho que ver, pero al contrario que con las pelis del país del "qué buenos somos todos", **GITS** no deja ese regusto informático del que ahora tanto se puede llegar a quejar el público. Hecha a mano y a máquina, y supervisada por el propio *Shirow*, la animación no podría mostrar una calidad superior.

Aunque las diferencias entre el manga y el anime son notables, la historia principal queda prácticamente inalterada. Siendo pocas las diferencias en el argumento, y con un final muy similar, lo lógico es que si te gustó leer el manga, ver la versión animada te resulte igual de grato.

Queda así relegado al plano de los gustos personales la decisión de si resulta mejor el anime o el manga. Aunque, para ser del todo sinceros, las escasas diferencias que hay entre los dos formatos hacen que la película resulte más atractiva para muchos.

Ya que no comentaré el argumento, puesto que en esencia (y algo más) es el mismo que el del manga, si resaltaré algunas escenas que merecen la pena y que difieren de la obra impresa:

COMPILACIÓN 02:

Antes, una excepción: La primera escena. La *Mayor Kusanagi* se deja caer al vacío, ejecuta a un político corrupto y desaparece envuelta en un traje de camuflaje termo-óptico 2092. No es que no sea diferente, sino que es una copia maravillosa de la introducción del manga. Su realización es impresionante, así como la integración con el magnífico opening que abre la película. Este "Making of Cyborg" que abre el film le pone los pelos de punta (en el buen sentido) a cualquiera.

Ahora bien, las escenas más notables que no aparecen en el manga y que todos aquellos que han visto la película recuerdan, son dos:

1.- La persecución en el mercado, en la que *Batou* y *Kusanagi* se ven envueltos en un tiroteo contra un asesino profesional que utiliza las mismas técnicas que *Motoko*. No podemos dejar de fijarnos, además de en el intenso y violento combate, en los increíbles e hiperrealistas fondos de la ciudad y el mercado, que aún hoy cuesta encontrar en las llamadas producciones de calidad. Quizás otros artistas que consiguen eso con relativa facilidad y efectividad sean *Otomo* y su **Akira** o el propio *Mamoru Oshii* con **Patlabor I** y **II**.

2.- El final. A ver cómo lo hago para no desvelar demasiado... Bueno ¡A la porra! Si eres muy bueno en tu trabajo, al final puede que a alguien no le gustes demasiado: la envidia, el temor... *Kusanagi* se encuentra en el punto de mira de mucha gente y lo pagará, ¿o no? La lucha final entre *Motoko* (ayudada por su fiel *Batou*) y el enorme "*Fuchikoma*" de combate (una versión acorazada del vehículo que utiliza la patrulla de *Kusanagi*) en una sala semihundida de un antiguo museo de historia natural resulta alucinante. Mostrando a una *Motoko* más mecánica que humana y más combativa que nunca en su afán por descubrir al *Marionetista* y al responsable de la trampa en la que se ha visto envuelta, supera con creces, por lo menos en el aspecto visual, al final del manga en el que el cuerpo de *Motoko* es "limpiado" de una forma tal vez más efectiva. Pero lo que buscamos en la peli es espectáculo, así que...

Hay muchas (demasiadas para mi gusto) escenas en el manga que no aparecieron y que para los que lo leímos quizás hubiera resultado "imprescindible" el haberlas incluido en el montaje final de la cinta. Estas escenas darían fuerza (en el sentido de consistencia) a la película y le aportarían bastante significado, pero también harían que perdiese ese dinamismo que caracteriza las obras de acción. Y aunque personalmente creo que para adaptar perfectamente **GITS** hubiera sido más correcto una mini serie de OVAs, estoy muy satisfecho con el producto final de la película... Pero eso es una opinión de alguien que tiene a *Shirow* por su *jibun no manga no Kamisama*, (Dios personal del manga).

Para la esperadísima edición en DVD de **GITS** por parte de Selecta Visión se incluirán algunos buenos extras... o eso dicen, ya veremos. El DVD será sencillo y se lanzará en principio el 27 de Noviembre. Pero lo que sí sería realmente bueno es que se usara el mismo equipo de doblaje que en la versión que el 11 de Octubre de 1996 sacó Manga Films.

Y lo que ya sería de órdago es que se hicieran con los derechos de **Stand Alone Complex** (**SAC** de aquí en adelante), la serie de TV de **GITS**. Aiss... Por soñar que no quede ^_^U

Comentar también que el director de **GITS**, *Mamoru Oshii*, está planeando llevar a cabo la realización de la segunda parte. Pero en ésta se hablará más de la Novena Sección y no será una adaptación de **MMI**. Lo cual es bastante lógico, puesto que **MMI** no sigue la línea argumental de **GITS**. Si al final el proyecto sale adelante y además de la mano de *Oshii*, podemos esperar un producto de mucha calidad y al menos tan impactante como el anterior.

ARCHIVO: GITSII.MMI

GHOST IN THE SHELL II: MaNMaCHiNe InTeRfAcE

La segunda parte de **GITS** se ha hecho esperar mucho tiempo. Durante 10 largos años ha estado publicándose en Japón, en la habitual **Young Magazine** de Kodansha. Apenas poco después de compilarse el manga de **GITS**, *Mr. Shirow* comenzó a publicar su segunda parte, que se recopiló para el público japonés a mediados del año pasado. En España se ha tardado más de un año en conseguir los derechos de la obra, entre otras cosas porque las dificultades que importar, traducir y editar una obra de estas características sin que pierda su calidad son múltiples, e incluso el propio autor puso muchas pegas. De hecho, esperemos que el volumen que para cuando leáis esto ya debe estar en las librerías de la mano de Planeta sea la edición estándar de la obra. Porque hay dos.

En principio, y con objeto de facilitar la lectura, hay una versión corta con colores más claros y fáciles de ver y leer, sobre todo cuando vas como una sardina en lata dentro del vagón de metro; y otra edición estándar, destinada a coleccionistas y más cara, que cuenta con mayores anotaciones, calidad y profundidad en los dibujos. Esto último es muy importante porque la obra cuenta con más de 200 (como dos tercios de la obra) páginas a color.

El tema de las páginas en color es otro de los problemas... Primero, *Shirow* es muy puntilloso y por tanto quiere que las diferentes ediciones extranjeras de su obra posean al menos tanta calidad como la edición japonesa; pero además, para conseguir esto, a veces hay que hacer cambios en los dibujos o en las tintas que se utilizan en los mismos. Por eso un lanzamiento "mundial" de su obra no ha sido posible, ya que no se garantizaba la calidad del producto final.

He aquí por tanto una de esas cosas que me hace pensar que en principio Planeta habrá tenido que hacer un gran esfuerzo para conseguir los derechos (lleva desde Julio del 2001 intentándolo) y editar la obra. El formato elegido será, como en la ocasión anterior, un tomo. Es de suponer que dadas las exigencias de los japoneses (y ojalá se hayan puesto muy exigentes) y de *Masamune Shirow*, el tomo tendrá una alta calidad. Porque si esto no fuese así, sería un fiasco completo por parte de Planeta, y muchos lectores se replantearían sus compras. No se puede anunciar a bombo y platillo una de las series más esperadas de los últimos tiempos y luego sacarla mutilada, en blanco y negro o con carencias, o con todo lo anterior a la vez, como sin duda se ha visto alguna vez en España

Por cierto, si la obra es tan compleja técnicamente es, entre otras cosas, porque las páginas a color están desarrolladas por el MAC del *Sr. Shirow*, que es un manitas del "collage" informático (como demostró en su **Intron Depot 2**: **Blades**) proporcionando al lector unos dibujos realmente hermosos e impactantes. Estos dibujos no son tan fáciles de imprimir si realmente quieres que la obra tenga la calidad esperada, a causa de la calidad de tintas que se necesita (para reproducir los efectos metálicos, por ejemplo).

COMPILACIÓN 03:

ManMachine Interface no trata de la Sección Nueve y sus secretos, sino de (sáltate este párrafo si no quieres que te destripemos cosas) *Motoko Kusanagi* y su nuevo *Ghost*, después de haberse fundido con el programa informático 2501. Por tanto, realmente, **MMI** no es la segunda parte de **GITS** como tal. De hecho se podría ver como una obra independiente si el conocer algunos detalles previos no

resultase fundamental para la comprensión de esta nueva obra.

Ya desde los primeros capítulos vemos que nuestra querida *Mayor Kusanagi* ha sufrido algunos cambios (el diseño de personajes, interno y externo, es realmente bueno) pero que, en esencia, parece la misma. Sigue resultando letal, y ahora además posee una mente privilegiada.

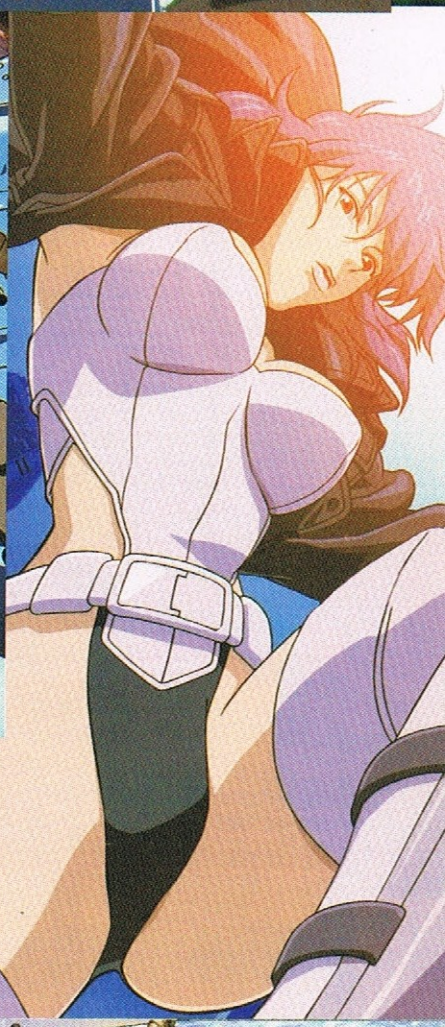
ARCHIVO: GITS.SAC

GHOST IN THE SHELL: Stand Alone Complex

Y por último, al menos en lo que a series se refiere, tenemos que hablar de **Stand Alone Complex**, la serie de televisión de **GITS**.

Production I.G., responsable de éxitos como el juego de *PSX* de **GITS**, **Love Hina** o **Jin-Roh**, ha desarrollado en colaboración con *Shirow* esta magnífica serie de TV que en Japón se estrenó el 10 de Octubre de este año por el canal Animax (plataforma de pago PerfectSky). Dirigida por *Kenji Kamiyama*, producida por Bandai Visual (**Macross Zero**) y realizada con una altísima calidad por un grupo de auténticos expertos en anime, está compuesta por 26 episodios, de 26 minutos (aprox.) de duración cada uno.

Realmente la calidad es inmejorable, posiblemente debido a que se han gastado la friolera de 800 millones de yenes en producirla. Más o menos el doble que para cualquier otra serie. Los capítulos que he visto me han dejado muy buen sabor de boca y con ganas de mucho más (seguramente podréis ver ejemplos en el CD).



COMPILACIÓN 04:

La serie no será una secuela de **GITS**. Los guiones desarrollados por *Shirow* y el equipo de producción son totalmente nuevos. Eso sí, durante la serie irán apareciendo algunas cosillas para desvelar secretos de **GITS** y del juego de *PSX*.

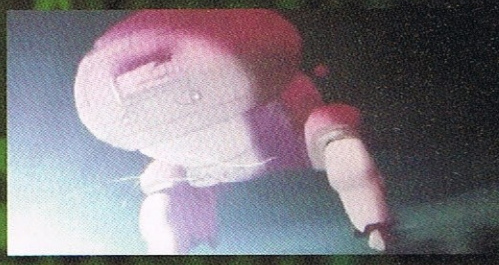
En el primer episodio vemos cómo la Novena Sección, ahora también denominada Sección de Paz, sigue encargándose de los casos más delicados de robo de información, hackeo de *Ghosts* y cyber-delitos de gran calado (no como lo que propone la absurda LSSI en España). La misión de la Patrulla será interceptar a un espía que trata de sacar información del país ocupando el cyber-cerebro del Ministro del Foreing Office.

ARCHIVO: GAME.PSX

Indudablemente **GITS** es una gran obra y viniendo del país de los videojuegos lo normal es que tarde o temprano saliera uno sobre la misma. Hace algunos años (1997) Exact, con el apoyo de *Masamune Shirow* y Production I.G. (los mismos que hacen **SAC**), sacó al mercado el vídeo-juego de **GITS** para *PlayStation*. Y no debió ser muy malo cuando sobre este juego hay todo un señor art-book en caja especial para coleccionistas... Quizá en ello tuvo influencia el que los diseños se alejaran del film de **GITS** y fueran prácticamente un calco del manga.

Los fotogramas por segundo del juego (más que suficientes para la época), los controles y la cantidad de acciones y movilidad que puedes desarrollar (los *Fuchikoma* se comportan como en el manga), así como los logradísimos escenarios, hacen que sea un magnífico entretenimiento que, como en los buenos juegos, no se prolonga en misiones difíciles e interminables que acaban cansando al jugador. Creo que muchos de nosotros preferiríamos juegos de corta duración, pero de tan alta calidad.

COMPILACIÓN 05:



El juego, dividido en doce misiones con diferentes objetivos (al igual que el tomo de manga) es el clásico 3D de *kill'em all*: mátalos a todos y cuantos más mejor. Además de las 12 misiones convencionales, se pueden disfrutar seis más en las cuales pilotas el *Fuchikoma* de *Kusanagi* con idéntico objetivo que las anteriores... ¡Que no quede ni uno!

Lo más destacable de este juego y lo que en realidad lo hace pieza de coleccionista son los más de 10 minutos de animación inédita. Tienen al menos tanta calidad como la película, pero además están apoyados por unos títulos de crédito que mezclan animación 2D/3D realizados por el mismo equipo que hizo los de la película y doblados por los mismos actores de la cinta de *Oshii*. Vamos, que más de uno, seguro, se compró el juego sólo por los dichosos vídeos (que, de nuevo si todo va bien, tendréis en el CD. Y un dato: Las imágenes que acompañan este texto son exclusivamente del vídeo de introducción, no del juego en sí).

Sólo un último apunte: Sony se ha hecho con los derechos para sacar la segunda parte de este juego. Esta vez estará centrada en **Stand Alone Complex**.

ARCHIVO: SOUND.GITS

Probablemente éste es uno de esos apartados que no te esperas demasiado cuando hablas de este tipo de obras, y que además se suelen solucionar en pocas líneas. Vamos a cambiar eso.

Hay tres bandas sonoras en **GITS**: la de la cinta de *Oshii*, la del vídeo-juego de *PSX* y la de la nueva serie de TV. Y cada una tiene sus peculiaridades y están hechas por diferentes autores.

COMPILACIÓN 06:

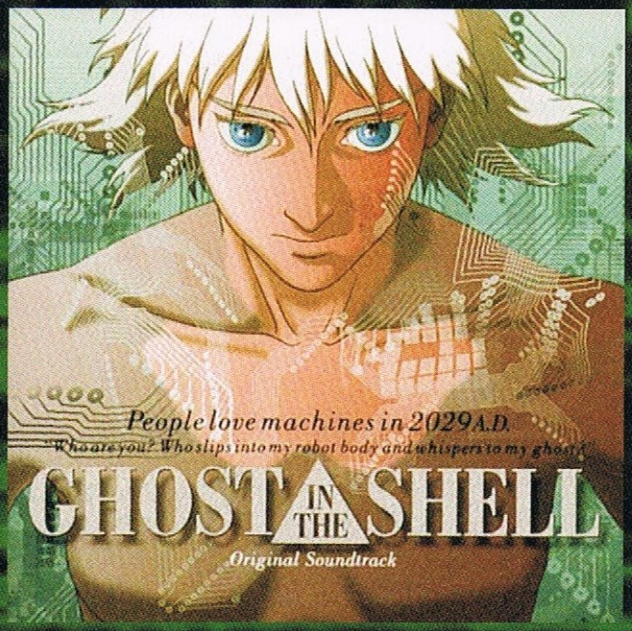
Ghost in the Shell OST: Compuesta e interpretada por *Kenji Kawai*, nos transporta al interior del *Ghost*, adaptándose perfectamente a cada una de las escenas de la película. Pero para ello sacrifica un poco los cambios de ritmo, siendo en su desarrollo bastante lineal. Es decir, ninguna canción sobresale excesivamente sobre la anterior, aunque sin embargo la más notable de todas, dividida en tres partes, *Making of Cyborg*, *Ghost City* y *Reincarnation* (y especialmente esta última, mi favorita) tienen la capacidad de ponerte los pelos de punta, mientras te trasporta a... no sé, es indescriptible. Al igual que con parte de la banda sonora de **Akira**, algunas de las canciones de **GITS** quizás sean tan "mágicas" porque fácilmente se adaptan a este tipo de anime, así como a una historia épica antigua o a distintos ambientes, dando la sensación de que en realidad es siempre la misma historia, pero con diferente envoltorio.

La mayor curiosidad es el *bonus track*, que no pega con el resto de la OST ni a tiros. Esta canción se incluye porque en la famosa escena del combate en el mercado, al principio, está sonando en uno de los puestos. No os digo el título, porque el disco que habitualmente se encuentra en España es del famoso sello chino SM (o similar) y claro, todo lo que no está escrito en alfabeto occidental, está en chino... y lo mío es el japonés. Sin embargo, la copia es tan buena que apenas hay diferencia con el original japonés ya que hasta el libreto ha sido copiado en japonés del original.

Ghost in the Shell PSX OST: Como la anterior, también se encuentra disponible en España y lo más llamativo es que se abre "al revés" como los CDs japoneses; contiene un libreto póster y todas las ilustraciones corresponden a *Shirow*. Además de eso, creo recordar que no me costó mucho... Creo...

Y luego, claro está, la música. No tiene nada que ver con la de la película y está compuesta por distintos autores, algunos de ellos como *Westban*, reconocidos DJs del mundo de la música dance. Cada canción se adapta a un tipo de misión o corte en el juego y le da mucha vida al ser música Techno, Progressive e incluso Trance. Lo mejor es que como no se crearon sujetas a modas o a los *samplings* (los famosos estribillos se repiten en un montón de canciones con distinto título o que se cogen de canciones clásicas para ponerlos en las discos) del momento, esta música se puede escuchar en cualquier época y no parecerá pasada de moda. Lo peor: no es muy recomendable si te va la pachanga veraniega y pasas de las discos ^_^U

Mis favoritas: *Ghost in the Shell*, *Spook&Spell*, *The Vertical*, *The Searcher part Ii*...



Ghost in the Shell - Stand Alone Complex OST: Bueno, pues siendo de un anime casi desconocido, su banda sonora lo es igualmente. Habrá que esperar a las oportunas recopilaciones para ver qué tal. Sin embargo, sí os puedo comentar lo que me ha parecido la música de los episodios que hasta ahora he visto.

Mucho más rockera en general que **GITS**, tiene sonidos muy dinámicos que acompañan perfectamente a las escenas de acción. El opening es de corte clásico, cantado medio en latín (creo). El ending, *Lithium Flowers*, es un rock suave que seguro se pondrá de moda entre los otakus.

Por cierto, que lo poco que se sabe de esta banda sonora es que pertenece a *Yoko Kanno*. Si no os suena su nombre, a ver si os suenan las series a las que ha puesto música: **Macross Plus**, **La Vision de Escaflowne** o **Cowboy Beebop**...

Además están los típicos radio-dramas y las recopilaciones que incluyen trozos de diálogos de la película (de esto último recuerdo haber visto un cassette de importación hace muchos años, en España). Este tipo de material es posible que lo encontréis en tiendas de importación o en los salones del manga.

ARCHIVO: PLASTIC.GITS

O la inevitable sección sobre merchandising. A ver... ¿Por dónde, de todo lo que hay, empiezo? Bueno, me voy a ceñir, un poco, a lo que sí he podido ver, tocar y comprar en España alguna vez. Dejando de lado los inevitables pósters, casi todo lo que he podido encontrar sobre *Masamune Shirow* aquí ha tenido, en la mayoría de los casos, relación con **GITS**.

Primero, están los **Intron Depot 1 y 2 (Blades)**: En el 1 se comenta **GITS** entre otras obras y en el 2 no vemos imágenes directas de **MMI** pero sí imágenes con la misma inspiración en las que se explica, entre otras cosas, el complejo proceso creativo de las mismas, dejando claro porqué se ha tardado 10 años en acabar esta serie. Por cierto, de este último también hay, aunque no en España, una versión para PC o MAC.

Luego están las figuritas. Preciosas reproducciones de distintas compañías (como McFarlane Toys) que son la delicia de los coleccionistas. Reproducen muy bien los detalles de nuestra hermosa *Motoko*. Las primeras que se vieron por aquí eran las derivadas del juego de PSX, venían muy bien acabadas (aunque sin base, un fallo) y con los correspondientes complementos de moda: fusil, ametralladora e incluso una miniatura de un *Fuchikoma*. Las he visto vendidas por separado o en el mismo *blister* y ojo, porque a veces cambian los colores.

También tenemos la de McFarlane Toys... Buena, pero posiblemente no tanto como las otras, que son japonesas. Esta figura nos muestra a una *Motoko* conectada a un tanque de líquido fosforescente (o eso se pretende), semidesnuda (^o^) y con su correspondiente ametralladora. Si buscáis en la web de Mcfarlane, la figura sale repintada (muy bien por cierto) y no es un reflejo fiel de lo que podéis encontrar en las tiendas.

Y las nuevas, sobre **MMI**, una auténtica maravilla. Son tres mujeres, siendo *Motoko* la primera de la colección, que vienen dotadas (aparte de "eso"... ¬_¬) con sus complementos y con unos simpáticos ayudantes (que "representan" al propio *Shirow* ya que son algo así como su dibujo personal) que se pueden encontrar en las páginas del manga. Además sí incluyen sus propias bases. Su precio, así como el de las otras figuras, rondaba (hacia arriba casi siempre T_T) los 18 euros (aunque estuvieron de liquidación en algunas tiendas a sólo 6). Al igual que las primeras, están desarrolladas por Alpha y ToyCom y son productos oficiales de Kodansha.

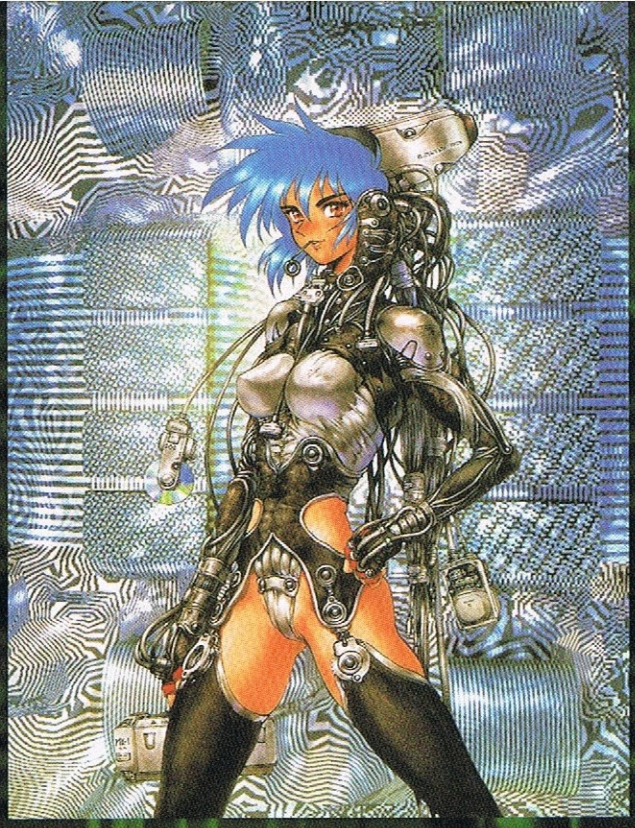
Pero no sólo de mujeres de plástico vive el hombre... También es factible encontrar, especialmente en los salones, barajas de cartas con temas de **GITS**, figuras de resina, colecciones de CDs con vídeos e imágenes (en ocasiones de dudosa legalidad), etc.

Interesante de conseguir sería el **Analisys of GITS**, un libro que apareció después de la película y que trata de desvelar las dudas de carácter técnico y argumental de la obra.

EL PROGRAMADOR:

Por fin vamos llegando al final. Todavía nos queda hablar del autor de todo esto, *Mr. Shirow*.

De *Masamune Shirow* se sabe poco o nada, y la mayoría son rumores. Para empezar, unos dicen que nació en 1964 y otros en 1961, yo me quedo con lo de 1961 que es más fiable. Lo que sí es seguro es que nació en Kobe, prefectura de Hyogo, cerca de Osaka, un 23 de Noviembre (acaba de ser su cumple ^_^). Desde pequeño estuvo muy influenciado por las bellas artes occidentales, lo que combinado con su educación "clásica"



japonesa y su pasión por el Judo o el Kendo nos da como resultado un mangaka inigualable que alterna la plasticidad de sus diseños con los estilos más clásicos del manga. Profesor durante 5 años, coqueteó con el mundo del manga numerosas veces después de publicar su ópera prima **Black Magic**. Pero fue en 1985 cuando Seishinsha le brindó la mayor oportunidad de su vida: publicar **Appleseed**. Fue todo un éxito y se llevó el premio Seiun Sho. Más tarde, él mismo dirigiría el anime de **Black Magic**: **M-66** (me dejo muchas cosas, pero es que el espacio es limitado).

Su nombre *Masamune Shirow* es un seudónimo (algo muy corriente entre los japoneses desde hace muchos siglos es tener varios nombres). Su verdadero nombre nunca ha trascendido al público. Dicen los rumores que lo de *Masamune* viene por el legendario espadero homónimo, aunque *Shirow* ha mencionado alguna vez que prefería la obra de otro genio de la armería y la forja, *Masakuni*, cuyas armas eran más utilizables y menos delicadas. Las malas lenguas dicen que proviene de una conocida marca de sake. Y como mucho, de él veréis autocaricaturas o su marca personal, un *Tako* (pulpo) muy atareado y sus derivados, pues no hay fotos de su persona en ninguna parte...

Su estilo de dibujo, muy técnico y detallado, es fácilmente reconocible. Además, con el tiempo ha implementado sus obras con los diseños que realiza en su MAC, dándole el toque definitivo a su particular, y no tan imposible, visión del futuro.

Curiosamente una de las características de sus obras, lo bien que traza a los protagonistas femeninos (otra es lo bien que dibuja cualquier máquina y encima te explica cómo debería funcionar), ha causado la paradoja de que muchos aficionados vean en sus obras algo así como un manga de "culos y tetas" de *Katsura*, pero en vez de con profusión de tramas, con ametralladoras y tanques... Y no podía estar más en desacuerdo, porque si hay algo común en las obras de *Shirow* no es la belleza escultural de los cuerpos de sus protagonistas, que brillan en todo su esplendor, sino eso, que son verdaderas protagonistas; personajes complejos, cargados de responsabilidades y con una buena dosis de cerebro. Claro... jeje... que casi siempre tienen detrás a un comparsa masculino como *Batou* (**GITS**) o *Briareos* (**Appleseed**) para sacarles de un apuro extremo y demostrar que no son inhumanamente perfectas.

Y hasta aquí he llegado. Casi. Después de todo esto, me despido de vosotros hasta el mes que viene (que paseéis Felices Navidades) y os dejo con esta práctica mini-guía de integrantes de la PEG:

ARCHIVO: SEC9.GITS:

Mayor Motoko Kusanagi: Casi nada se sabe de la Mayor Kusanagi (se piensa que éste no es su nombre real); sólo que es un cyborg (es decir, en su cuerpo se mezclan partes humanas con mecánicas, ya que si no tuviera esas partes humanas sería un robot) de ultima generación, con las más altas especificaciones militares. De su cuerpo original sólo conserva el aparato nervioso y el cerebro. Es lista, rápida, simpática (dentro de lo que cabe), ágil y letal. Su única afición, aparte del sexo con sus amigas y beber cerveza con *Batou*, es bucear en el mar. Es la jefe de la Patrulla Especial Ghost y cuida de sus hombres. Sus armas favoritas son las Seburo (modelos C.26A y M-5). Tanto su carácter como su aspecto físico cambiaron algo en la película, lo cual no entusiasmó mucho a los aficionados. *Seiyuu: Tanaka Atsuko.*

Batou: Es el segundo de a bordo. Una suerte de sargento (aunque su grado no se especifica nunca) experto en operaciones militares, protector y sobre todo amigo de *Motoko*. La única modificación externa que se aprecia en su cuerpo son sus sofisticados ojos, capaces de una increíble visión en un amplio rango de espectros. Además cuenta con las modificaciones habituales para comunicación con otros *Ghost* y sistemas externos. *Seiyuu: Otsuka Akio*.

Ishikawa: Es el experto informático del grupo, además de un buen combatiente. El más veterano del equipo, cuenta con mucha experiencia a sus espaldas. No parece tener ninguna modificación especial salvo por los habituales conectores para comunicación. Maneja los *Fuchikoma* de manera excelente. *Seiyuu: Nakano Hiroshi*.

Togusa: Es el más joven de la patrulla y el novato. Está casado y tiene un hijo pequeño, y suele temer por su trabajo dada su inexperiencia. Es un poco el "bolo" del equipo. Conduce, hace recados y aprende de sus compañeros. Con el tiempo coge mucha experiencia. En principio, no tiene implantes de ningún tipo, lo que en ocasiones le supone una desventaja. *Seiyuu: Yamadera Kôichi*.

Aramaki (Daisuke): También llamado el "macaco" por sus hombres, a causa de su aspecto y estatura (1'53m). Este singular personaje de aspecto gracioso es el jefe de la Novena Sección y por tanto de la Patrulla de *Kusanagi*. Es un buen jefe, pero tiene un sentido del humor algo retorcido. Además, a diferencia de *Kusanagi* él si sabe moverse con soltura entre las instancias políticas. Como jefe de operaciones, es observador y muy intuitivo. En principio, tampoco tiene implantes. *Seiyuu*: **SAC**: *SaKa Osamu* / **GITS**: *Ôki Tamio*

Fuchikoma: Mmmm... ¿Qué pasaría si vuestro coche hablase con personalidad propia y se relacionase con otros vehículos? Seguramente os estaréis acordando de "El coche fantástico"... Pero no creo que KIT pudiese moverse, literalmente, como una araña (y se parezca a una) y estuviese dotado de poderoso armamento de combate. Aunque no es un personaje desde el punto de vista técnico, el *Fuchikoma*, vehículo de combate y transporte individual de los miembros de la patrulla, es una especie de *LandMate*, que además de la función básica de armadura de combate incluye la de ser vehículo para desplazamientos a gran velocidad y en cualquier dirección del eje de coordenadas, ser centro de comunicaciones, y además tener una graciosa personalidad interactiva. Los *Fuchikoma* en ocasiones ponen el punto cómico a la obra. En **SAC** aparece el nuevo modelo *Tachikoma* y está doblado por *Tamagawa Sakiko*. ¡Nos leemos!

KUMO

GANTZ

Gantz es una de las muchas novedades de manga que se presentaron en el pasado salón de Barcelona (quién nos iba a decir a nosotros no hace mucho tiempo que se llegarían a publicar tantas series), y también una de las más desconocidas.

PUES SEPAMOS UN POCO MÁS

Kei Kurono está en bachillerato, no es lo que se dice muy amable con los demás y desprecia esta mierda de mundo (de hecho, es un personaje bastante "real"; yo al menos conozco a bastante gente igual de guay y de "soy superior y por eso desprecio a todos los demás")). Un buen día, esperando el metro, ve cómo un borracho cae a las vías. Nadie tiene intención de bajar a ayudarle excepto *Masaru Kato*, un chico que también se encuentra esperando el metro y que es un antiguo compañero de colegio de *Kei*. Al final entre los dos consiguen salvar al borracho pero el tren se acerca y es demasiado tarde para *Kei* y *Kato* que, pese a echar a correr, acaban hechos picadillo por el tren. Un buen principio, ¿verdad?

Pero claro, tiene que haber algo más, así que lo siguiente que vemos es a ellos en un apartamento cuando se supone que han muerto, y además no están solos porque en el mismo apartamento se encuentran a un grupo de personas (y un perro que en cierto momento recuerda al de la leyenda urbana de *Sorpresa, sorpresa...*) sentados alrededor de una misteriosa bola negra. Ninguno de ellos sabe realmente qué es lo que está pasando aunque todos recuerdan haber muerto antes de aparecer en aquel apartamento. Después de las presentaciones aparece otra chica desnuda (no he visto unas tetas peor dibujadas en mi vida (*NdL: Discrepo, están muy bien dibujadas, ya que las tetas de ese tamaño en realidad adoptan esas formas y son así. Quizá no quede bonito, pero el dibujo es realista, no como esos melones de 120 totalmente erguidos y por tanto irreales que solemos ver en los mangas*)) e inconsciente que parece haberse cortado las venas, lo que "confirma" que ese apartamento es lo que hay después de la muerte (*NdL: De hecho, en realidad la chica sirve para poco más, al menos en el tomo 1: Sólo para hacer ver que a ese lugar se va cuando acabas de morir y para hacer bonito, porque eso sí, viñetas con ella enseñando carne hay unas cuantas (y todas quedan de maravilla ^_^)*).

De repente en la misteriosa bola negra aparece un mensaje (bastante mal escrito) que les dice que tienen que matar a un tal "cebollense", y se abre dándoles a cada uno un arma y un maletín, con lo que están preparados para ir al exterior. Pero entonces... ¿Están de verdad muertos? ¿Están vivos? ¿Lo que está pasando es real o un sueño? ¿Es quizá un programa de la tele? ¿Es una invasión alienígena? ¿Es una paranoia del autor? Todas las respuestas en los siguientes tomos de esta interesante serie.

¿Y QUÉ MÁS?

El autor es *Oku Hiroya*, quien ya prometía cuando en 1988 ganó un premio en los *Youth Manga Awards* que se dan a jóvenes promesas del manga. Más tarde comenzó una "serie regular" con la historia con la que había ganado el premio (llamada **Hen** y de cierto éxito (seguramente a todos os suena cuando menos la protagonista, famosa por necesitar un 350 de sujetador (sí, la temática era guarrilla ^_^))). En los siguientes años publicó alguna historia más hasta que en el 2000 serializa **Gantz**, que en Japón lleva publicados seis tomos hasta el momento y sigue abierta. Aquí Glénat la está editando dentro de su línea *seinen* de manga para adultos (y recordemos que "para adultos" no significa necesariamente "porno"), y será bimestral como muchas otras series que se publican ahora, cosa que agradecemos los que somos pobres.

¿Y YA ESTÁ?

Pues no, porque merece mención especial el estilo de dibujo con unos personajes que se alejan de lo que estamos acostumbrados a ver y se acercan más al estilo de **Dragon Head** o **Monster**. Destacar también que es un manga medio hecho por ordenador: El autor dibuja los *storyboards*, después su equipo los modela por ordenador y luego el autor dibuja sobre la base en 3D, pero todo este proceso está mucho mejor explicado al final del tomo.

EN RESUMEN...

La edición es buena, el dibujo está bien, la historia también, y si el precio fuese un poco más bajo (aunque es lo acostumbrado en las ediciones de Glénat) ya no tendríamos excusa para no echarle un ojo. En fin, que aparte de algunos tópicos sobre todo en los personajes (está el misterioso, el borde, el duro, el panoli...) no está nada mal, aparte de tener los toquecitos de chicas guapas ligeras de ropa que tanto gustan a los chicos y si encima os gusta la sangre ya la repera, porque este manga tiene algunos momentos "tope gore", como diría *Leticia Sabater* (perdón por la ida de pelota ¬.¬).

Carlos Kakuey

GALS!

Mucho se ha hablado en los últimos tiempos de esta serie, y no ha sido en vano, porque al fin Glénat la ha publicado, y si pensabais que las uñas postizas, los calentadores y las mechas de colores no eran para vosotras es porque no habíais leído **Gals!** (cuya traducción sería algo así como **¡Tías!**).

Vámonos de compras

Ran Kotobuki es una *ko-gal*, y para ella pasear por *Shibuya*, vestir a la última y tontear con chicos es más un estilo de vida que simples hobbies. *Miyu Yamazaki* es su mejor amiga y también es la novia del hermano de *Ran* (un policía al que traen loco), además de una chica alegre pero no tan alocada como su amiga *Ran* (y antes de ser una *ko-gal* era la líder de una banda de delincuentes callejeros). Un buen día otra *ko-gal* de la clase amiga de las protagonistas trae una revista en la que *Rei Otohata* es el primero de una lista Top Ten de los chicos más guapos del instituto, y *Ran* quiere conseguir la cartera del chico para ser la "más guay". Así es como se nos presenta a *Rei*, que harto de que le hayan quitado ya unas cuantas veces la cartera no quiere dársela a *Ran* a no ser que ella a cambio le haga "otros trabajitos"...O_o (*NdL: No es tan raro (fíjate el asombro general cuando revela que con 16 añacos aún es virgen, te cagas, menuda estrecha... (lo que hay que leer)), es común en Japón que las chicas hagan muchas cosas por dinero sin considerarse prostitución. De hecho, muchas veces ni a eso se llega, por ejemplo una moda de hace unos años era que cuando una estudiante necesitaba dinero se ponía a la vista y empezaba a moverse lascivamente hasta que algún salido se le acercaba, siendo entonces cuando la chica, tras regatear, se quitaba las bragas y se las vendía*).

Pero ella, que no es de ese tipo de chicas, monta en cólera y finalmente consigue llevarse su cartera ante el asombro de *Rei* y *Yuuya* (el mejor amigo de *Rei* y segundo en el ranking de los más guapos). Mientras que *Rei* es serio, callado y no le gustan las *gals*, *Yuuya* es todo lo contrario, abierto, alocado y a él sí que le gustan las *gals*, y en concreto *Ran*. Pero aún falta la tercera *ko-gal* que completa el trío: *Aya Hoshino*, que según se rumorea va con hombres mayores por dinero...

A lo largo del manga veremos los líos en los que se mete *Ran* arrastrando con ella a sus dos amigas, su hermano, *Yuuya*, *Rei* y todos los que hagan falta para defenderse de otras *ko-gals*, para ayudar a una chica enamorada o simplemente para conseguir dinero con el que comprarse otras uñas postizas...

(*NdL: Para qué nos vamos a engañar, el manga es de vergüenza ajena: Protagonistas que son como a todas las chicas les gustaría y algunas incluso dicen ser (independientes, atrevidas, no encasilladas ni dominadas por la moda o el "qué dirán"... (pese a que luego en realidad ninguna se atreva a ser así)) con situaciones y conversaciones de las que incitan a fusilar a las interfectas por el bien de la humanidad (y que desgraciadamente cada vez son más comunes y abundantes entre las juventudes femeninas de nuestro país). Es decir, no habrá chica a la que no guste este manga*).

Manga y anime de Gals!

Corría el año 1999 cuando la Ribon comenzó a publicar el manga de **Gals!** (habiendo terminado a principios de este mismo año), cuya autora es *Mihona Fujii*, que anteriormente ya había publicado otras series y que si pasa como con *Wataru Yoshizumi* y **Gals!** tiene aceptación quizás lleguen a ser editadas aquí en España (y lo lógico sería pensar que de mano de Glénat, que edita esta serie en su línea *shojo* de manga bimestral). Y como pasa con todas las series que tienen éxito, **Gals!** no iba a ser menos y también tiene su propio anime, con capítulos autoconclusivos y una calidad bastante aceptable que quién sabe si llegaremos a ver aquí (no nos extendemos más porque se trata sobre todo de comentar el manga de Glénat).

Espíritu Gals!

Poco más hay que decir de esta serie, simplemente que no es el típico *shojo* que estamos acostumbrados a ver ya que aquí la acción no se centra en los líos amorosos entre personajes indecisos sino que tiene más protagonismo la vida que se pegan las tres protagonistas, que aunque en un principio puedan parecer tres niñas pijas y tontas (que lo son) en el fondo son buenas chicas que siempre acaban ayudando a alguien

Carlos Kakuey

NdL: Carlos, eres un fistro, seguro que has hecho el artículo tan corto a propósito para que tuviera que meter notitas y así ganarme las iras de todo el sector femenino.

LA ROSA DE VERSALLES

Una de las grandes sorpresas del último salón del manga de Barcelona fue la publicación de este manga, principalmente por dos motivos: porque ha sido editado por una nueva editorial llamada Azake Ediciones, y porque se le había dado poco bombo y prácticamente nadie sabía que se fuera a publicar. Aun así, muchos se habrán alegrado ya que **La rosa de Versalles** es un clásico y se ha convertido con los años en una serie de culto.

Igualdad, libertad, fraternidad

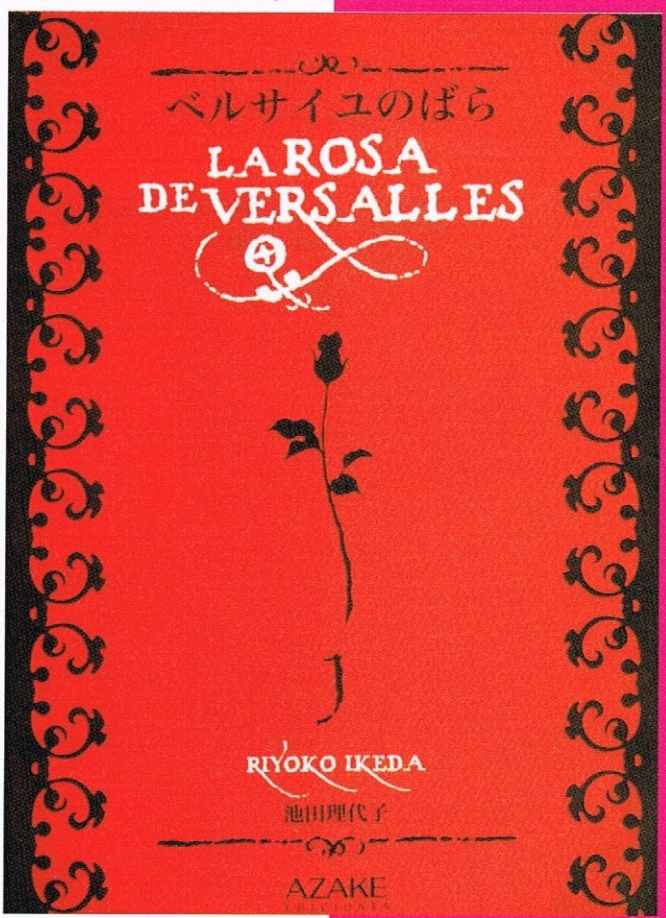
Nos situamos en los años anteriores a la Revolución Francesa, *Óscar François de Jarjayes* es una niña que nace en el seno de una familia de la aristocracia, las circunstancias hacen que su padre, un general del ejército francés, la eduque como si fuera un niño para poder ver así cumplido su deseo de tener un primogénito que continúe la tradición militar de la familia. Por otro lado tenemos al conde sueco *Hans Axel Von Fersen*, quien pasaría a ser amante de la reina *María Antonieta*, convertida en reina por su matrimonio con *Luis XVI*, y odiada por su propio pueblo porque mientras la gente se moría de hambre, ella no escatimaba en gastos a la hora de dar fiestas. Hasta aquí tenemos lo que parece ser simplemente un manga con fondo histórico, pero la cosa se va complicando más cuando *Óscar* se convierte en capitán de la guardia real y entabla una gran amistad con la reina *Maria Antonieta* convirtiéndose en su confidente y siendo testigo del amor prohibido entre la reina y el conde *Von Fersen*, de quien *Óscar* también está enamorada.

Pero, como en todo *shojo* que se precie siempre tiene que haber un personaje que sufra más que nadie, en esta historia está *André Grandier*, amigo de la infancia de *Óscar*, y enamorado en secreto de ella, que crecieron y se educaron juntos a pesar de que *André* no pertenece a la nobleza, y quizás por eso más tarde lucharía del lado del pueblo. Y *André* no es el único que llega a enamorarse de *Óscar*, ya que debido a la belleza y sobre todo a la ambigüedad de la protagonista, ni los hombres ni las mujeres pueden resistirse a sus encantos y acaban enamorándose de ella en algunos casos, y de él en otros tantos.

La autora, el manga y el anime

Riyoko Ikeda es la creadora de este manga que serializó la revista Margaret en 1972 y que luego se recopilaría en 11 tomos, convirtiéndose en un auténtico fenómeno social, y que sentó las bases del shojo con un estilo usado en muchos mangas posteriores, donde abundan los tirabuzones y los ojos brillantes. Hoy por hoy *Riyoko* tiene una carrera bastante amplia con una gran cantidad de mangas publicados, aunque ahora ha dejado un poco de lado el dibujo y pretende estrenarse como cantante de ópera. Aquí lo edita la nueva editorial Azake en lo que serán cinco tomos bimestrales en una edición limitada.

Respecto al anime, decir que tiene un estilo muy *shojo* (lo más normal), que se compone de 40 capítulos que en Japón comenzaron a emitirse en el 79 y que aquí fue emitido por un canal autonómico alguna que otra vez bajo el nombre de **Lady Óscar**. En el equipo del mismo colaboró gente que también ha trabajado en otros *shojos* famosos como **Sailor Moon** o **Dos fuera de serie** y en otras series de culto como **Saint Seiya**.



Una obra de culto

Este año se ha cumplido en Japón el 30 aniversario de la edición del manga y se celebrarán diferentes actos, lo que demuestra la importancia que sigue teniendo este manga, que en 1974 fue representado por un grupo de teatro llamado Takarakuza compuesto solamente por mujeres y que fue visto por 1.500.000 personas (y también se hizo una película de imagen real con actores occidentales). La fiebre les pegó tan fuerte a los japoneses que empezaron a sentir curiosidad por la cultura francesa (más o menos lo que nos pasa a los otakus con la japonesa) e incluso en algunas zonas se declaró luto por la muerte de alguno de los personajes (algo que ha pasado también aquí pero a escalas MUCHO más reducidas).

Carlos Kakuey

SEN TO CHIHIRO

La obra de *Hayao Miyazaki* ha jugado un papel destacado en el presente Festival de Sitges y, cómo no, destacando su última película: **Sen to Chihiro no kamikakushi**. Conocida como **Spirited away** en los EEUU y **El viaje de Chihiro** en nuestro país, la película es la segunda que podemos ver estrenada en cines después de **La princesa Mononoke**. Esta vez nos la trae Vértigo, ya que Buena Vista no ha contado con los derechos en algunos países, como España o Francia. En Francia se convirtió en la película japonesa más taquillera de la historia y en Berlín ganó el prestigioso Oso de Oro, compartiéndolo con otra película. El mérito de este último premio radica en dárselo a una película de animación cuando nunca antes se había hecho. Al fin se veía reconocido el trabajo de *Miyazaki* y la calidad de sus películas, que transcienden la misma animación convirtiéndose en referencias cinematográficas, auténticas joyas llenas de ternura, humanidad y fantasía, como este **Sen to Chihiro**. Para cuando leáis esto, la película ya se habrá estrenado en los cines nacionales.

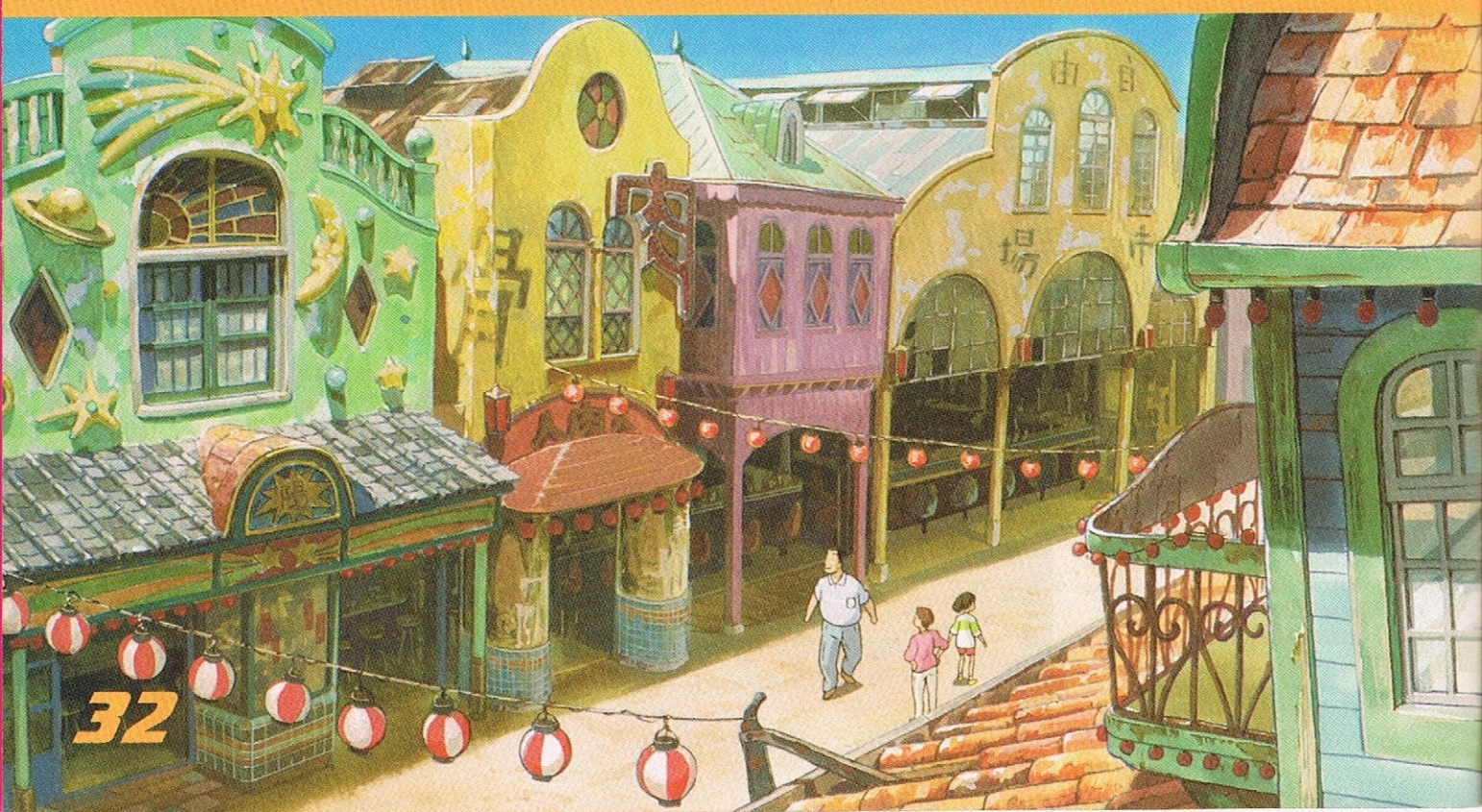
CUATRO DATOS SOBRE MIYAZAKI

De *Hayao Miyazaki* ya se ha dicho mucho y en multitud de ocasiones, pero siempre hay algún despistado o gente nueva en el mundo de la animación japonesa (e incluso del cine en general) que puede desconocer quién es este artista. Intentando ser breves, diremos que *Miyazaki* estudió la carrera de Ciencias Políticas y Económicas pero que pronto entró a trabajar en los estudios de la TOEI. Allí conoció a *Takahata*, uno de sus habituales colaboradores y director de otras conocidas películas del estudio Ghibli, el estudio que fundarían tras la realización de **Nausicäa**. Aunque antes participaron en series como la archiconocida **Heidi** o la no menos famosa **Marco**. Quizás es ya con **Nausicäa** y las posteriores películas del estudio Ghibli cuando vemos nacer el sello característico de *Miyazaki*, pues cuenta sus propias historias, las cuales ya desarrollaba en papel (supongo que ninguno se habrá perdido el manga de **Nausicäa** publicado por Planeta en seis hermosos tomos, pero si es así, haceos con él sin dudarlo).

Miyazaki ha desarrollado durante su trayectoria una serie de temas recurrentes que son claramente visibles en sus cintas. La ecología es uno de los más visibles, aunque también destacan otros como la opresión de unos grupos sociales sobre otros o la misma amistad, ya sea entre personajes de la misma edad o de distintas generaciones. Un toque importante de fantasía, en menor o mayor grado, es una de las huellas de toda película de este autor, aunque la trama principal puede desembocar en un estilo más intimista o costumbrista, al estilo de **Mi vecino Totoro**, o en uno más épico y aventurero, como **Laputa** o **Mononoke Hime**. En definitiva, nos encontramos con productos de enorme calidad, para los cuales no pasa el tiempo, y que consiguen divertir y emocionar a partes iguales, logrando algo tan difícil como el hecho de que por mucho que visionemos una de estas películas, no llegaremos a cansarnos nunca.

SEN Y CHIHIRO

Sen to Chihiro no ha logrado llevarse ningún premio en Sitges pero al menos ha recibido una mención especial. La película se inicia con *Chihiro*, una niña de unos diez años que viaja en coche con sus padres hacia su nuevo hogar. Incapaces de encontrar la carretera que lleva hasta su recién adquirida casa, se adentran por un sendero que cruza el bosque. Pronto llegan hasta una especie de puerta amurallada por la que, curiosos, entran dejando su coche atrás. Allí hallan lo que parece un pueblo abandonado, pero un fuerte olor a comida los conduce hasta un auténtico banquete. Los padres de *Chihiro*, incapaces de resistirse a semejante manjar y carentes de ese instinto de incomodidad que mantiene alerta a la niña, se atiborran de comida sin la menor preocupación. Entonces *Chihiro* da una vuelta por el pueblo y llega hasta un puente donde se encuentra con un chico que le advierte que debe escapar del pueblo de inmediato. La noche cae y seres espectrales comienzan a pulular por las calles y los comercios. *Chihiro* corre en busca de sus padres, pero éstos han desaparecido y les substituyen dos enormes cerdos. Por suerte, *Chihiro* recibirá la ayuda del chico al que se encontró hace apenas un momento, *Haku*, el cual le explicará que se encuentra en los baños de la bruja *Yubaba*. A estos baños acuden dioses y seres mitológicos, y son un lugar lleno de

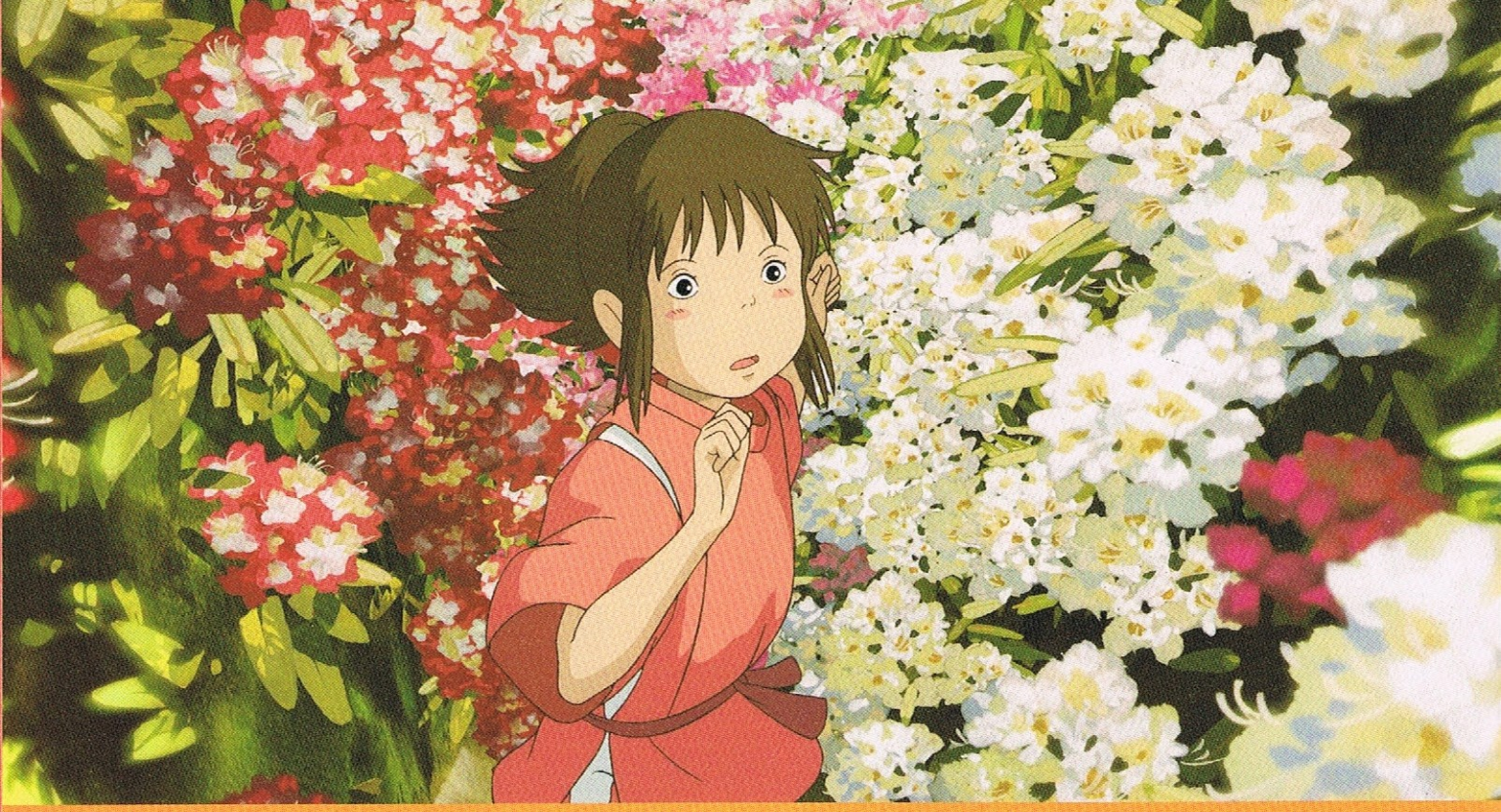


criaturas espectrales y fabulosas. *Yubaba* es una bruja despótica que transforma a los humanos que llegan hasta sus baños en cerdos, con el fin de utilizarlos como alimento. Pero *Chihiro* tiene una oportunidad de seguir con vida y no convertirse en un grasiento cerdo, y ésta es conseguir que *Yubaba* lé de trabajo en los baños. *Yubaba* establece un contrato por el cual roba el nombre de la niña, cambiándoselo por otro, de forma que *Chihiro* pasa a llamarse *Sen* (de ahí el título japonés de la película). Al robar el nombre, la bruja hace que el desdichado pierda los recuerdos de su antigua vida y así puede controlarlo sin problemas. De esta forma se inicia el periplo de *Chihiro* en los baños, durante el cual conocerá toda clase de estrambóticos personajes y luchará para seguir con vida y poder liberar a sus padres antes que los usen para algún banquete.

MÁS DATOS Y OPINIÓN PERSONAL

Si algo destaca en **Sen to Chihiro** es el fantástico uso del formato digital, de tal forma que los hermosos paisajes habituales en la obra de *Miyazaki* cobran vida con una definición y un color absolutamente maravillosos. Por si fuera poco, la integración de los efectos por ordenador es perfecta (incluso yo diría que bastante más que en **Mononoke Hime**, donde eran magníficos pero algo más evidentes). Suelen utilizarse para movimientos rápidos de cámara en las escenas de acción y sus resultados son únicos: destacar, por ejemplo, cuando *Chihiro* y *Haku* cruzan el puente y la dichosa rana parlanchina los descubre, por lo que *Haku* lleva a la chica flotando sobre el suelo a una velocidad endiablada. También la escena del tren es de un preciosismo admirable.

Todas las imágenes son TOKUMA SHOTEN - STUDIO GHIBLI - NIPPON TELEVISION NETWORK - DENTSU - BUENA VISTA HOME ENTERTAINMENT - TOHOKUSHINSHA FILM MITSUBISHI y VÉRTIGO



Aparte de la calidad técnica y artística, inherente en los diseños tanto de escenarios como de personajes, encontramos la excelente partitura de *Joe Hisaishi*. Había quien, después de ver **Dolls** de *Takeshi Kitano*, aseguraba que la música de *Hisaishi* es una parte indisoluble de la película. Con el tándem *Miyazaki* y *Hisaishi* pasa exactamente lo mismo: nadie podría negar que las notas de *Hisaishi* aportan un toque mágico e incomparable a la maestría de *Miyazaki* en la animación y la narración. Recordar que, además de la banda sonora, hay un "image album". Para quién no sepa qué es un "image album", es algo así como un CD donde el autor coloca canciones o melodías que le inspiró el visionado de la película pero que finalmente no aparecen en ésta. Ambos son del todo recomendables.

Pasando a algunas curiosidades, en **Sen to Chihiro** se pueden apreciar multitud de guiños a otras películas de *Miyazaki* o similitudes muy claras. Por poner unos ejemplos, aparecen los famosos duendes del polvo de **Mi vecino Totoro**, esas bolitas de polvo que asustaban a las dos protagonistas y que aquí tienen brazos y patas. También hay unos seres algo similares al mismo *Totoro*, un ser importante en la trama que es una especie de masa negruzca idéntica a la que formaba el dios con forma de ciervo de **Mononoke hime** (lo único es que aquí lleva una máscara). Por último, destacar que el primer plano de dragón en que se convierte *Haku*, lleno de sangre entre sus colmillos, es clavado al del enorme lobo con el que convivía *Mononoke*. Pero todo esto no son más que toques característicos que nos hablan de un mundo propio y rico como es el de *Miyazaki*. En cualquier caso, en un artículo próximo se hablará mucho más a fondo de todo este tipo de detalles y curiosidades.

En definitiva, **Sen to Chihiro** es una película que, en palabras del propio *Miyazaki*, es para los que tienen diez años y para los que los tuvieron. Una película para todas las edades, llena de fantasía, ternura, humor (destacar cierto personaje que se transformará en una especie de ratón y que arrancó carcajadas en cada una de sus apariciones de la totalidad de la sala), emoción y sensibilidad. Sabe mezclar a la perfección escenas coloridas y alegres con otras de tonos más crepusculares, más sanguinolentos y tristes. Como punto negativo, quizás la sensación de que el final se precipita a pesar de que dura unas dos horas y cinco minutos. Probablemente se deba a que no es un final épico ni excesivamente conclusivo, pero lo cierto es que da esa sensación de precipitación.

Para acabar, decir que la película la vi en una sesión en plan maratoniana junto a otras dos más. El caso es que, al salir, pude escuchar un comentario de un chico que decía algo así como que él había ido para ver **800 balas** de *A. De la Iglesia* y que esperaba poco de esa película de dibujos animados, pero que al final le había gustado mucho más la de dibujos. Que cada uno recapacite sobre estas palabras y que nadie se pierda esta película (pues tras su pase en la gran pantalla será puesta a la venta por Jonu Media, con lo que el comprarla adquiere un nuevo aliciente: ¿Veremos en realidad **Sen to Chihiro** o una peli porno? ¿El audio será el que corresponde o irá a su bola? ¡Emoción, aventuras e incertidumbre de mano de Jonu Media, la distribuidora que hace de cada DVD una sorpresa!). Por suerte, en enero *Miyazaki* emprende un nuevo proyecto y volvemos a suspirar aliviados por el hecho de que su famoso retiro, ya anunciado tras **Mononoke hime**, se atrasa una vez más.

Jaime "Thorin" Munuera

Todas las imágenes son TOKUMA SHOTEN - STUDIO GHIBLI - NIPPON TELEVISION NETWORK - DENTSU - BUENA VISTA HOME ENTERTAINMENT - TOHOKUSHINSHA FILM MITSUBISHI y VÉRTIGO

GRAVITATION

El yaoi es un género que poco a poco se está abriendo las puertas en nuestro país, aunque la obra que ahora me ocupa, **Gravitation**, más bien la englobaría dentro del Shounen-ai (amor entre chicos, no explícito).

Ya que no soy yo la única persona interesada en que este anime sea traído a España (*NdL: Pero casi ;)*), aprovecharé para presentarla a todos los que no la conozcan. Con todos vosotros: **Gravitation**.

ANIME A RITMO MUSICAL

Shuichi Shindou es un joven cuyo sueño es el de formar una banda de música y llegar a límites insospechados en este mundillo del J-pop. No está solo, su amigo de la infancia *Hiroshi* (*Hiro*) lo acompaña en este sueño.

Tras ser rechazados en varias discográficas y caer en una lógica depresión *Shuichi*, éste conoce al que será el amor de su vida, el archiconocido escritor de novelas *Yuki Eiri*, aunque su primer encuentro no fue tan bonito como a *Shuichi* le hubiese gustado: a éste se le cayó al suelo la letra de una de sus supuestas canciones y *Yuki* la recogió y tras leerla simplemente la describió como basura ^ ^U. Después conocerán a *Suguru*, que se convertirá en el tercer componente de *Bad Luck*, la nueva promesa del J-pop (al menos eso se piensa *Shuichi* ^ ^U).

A partir de aquí, tras conocer en persona al ídolo de muchos, *Ryuichi Sakuma*, vocalista de la mítica banda *Nittle Grasper*, a *Bad Luck* se le irán apareciendo cada vez más oportunidades para lanzarse al mundo de la música, y es que además el propio *Ryuichi* es quien les está ayudando, así que, ¿quién va a negarse a escuchar la música de los "descendientes" de la mítica *Nittle Grasper*?

MANGA

La autora de **Gravitation** es *Maki Murakami* y este manga consta de 11 tomos, aunque el diseño de personajes dista un poco del diseño del anime...

NOTAS MUSICALES

La música es el punto central de este anime, en el que participan grupos reales de J-pop dando vida a los personajes en sus conciertos.

La verdad es que pensaba que las canciones de la serie eran de los propios seiyuus de los personajes (más que nada porque por ejemplo el seiyuu de *Shuichi*, *Seki Tomokazu*, tiene incluso disco propio...), pero descubrí que no era cierto, sino que auténticas bandas de J-pop prestaban algunas de sus canciones a este anime como el opening o el ending del mismo.

Destacaría las canciones Glaring Dream, Sleepless Beauty, Shining Collection, Spicy Marmalade ...

ANIME

La animación de **Gravitation** consta de serie de TV, que trata de lo ya comentado en el argumento anteriormente citado, y las OVAs de presentación, que como el propio nombre dice salieron a la venta antes de que la serie comenzase a emitirse públicamente.

Las OVAs, aunque sean anteriores a la serie, están situadas argumentalmente después de la misma, ya que por ejemplo *Shuichi* y *Yuki* están sufriendo problemas como pareja (tranquis que no os he destripado nada, *Shuichi* y *Yuki* ya están liados casi desde el principio de la serie, así que no me comáis ^ ^U).

La serie de TV consta de 13 capítulos, y las OVAs de 2, y ya os advierto que os quedaréis con ganas de más...

PERSONAJES

Shuichi Shindou: Este muchacho con pelo rosado está como una auténtica cabra. Su sueño es triunfar en el mundo de la música con su amigo *Hiro*, quien le aconseja una y otra vez que debería buscarse una novia, encontrando la solución en *Yuki* (vale, es un hombre, ¿y?). Se siente atraído por *Yuki* nada más conocerle aunque éste desprecie sus patéticas canciones y no para hasta conseguir volverlo a ver. *Shuichi* es el vocalista y líder de *Bad Luck*.

Yuki Eiri: El famoso escritor de novelas es frío y antipático, todo lo contrario a lo que refleja en sus obras. Le encanta meterse con *Shuichi*, al que en el fondo adora (y algo más, jeje), y con sus canciones, pero el caso es que nunca le ayuda a hacer la letra para alguna canción... *Yuki* esconde muchos secretos, por ejemplo, su verdadera identidad, pero como no quiero destripar nada... XP

Hiroshi Nakano: El mejor amigo de *Shuichi* y al principio parece que algo más, pero en realidad no era más que una broma... Es la típica persona que a todo el mundo le gustaría tener como amigo: es amable, simpático, se puede confiar en él, y por qué no decirlo, es guapísimo *_* (vamos, que en mi caso me gustaría que fuese más que mi amigo XD). Termina enamorándose de la prometida de *Yuki*, *Ayaka*, quien le propone que si venden 100.000 copias saldrá con él. *Hiro* es el guitarrista de *Bad Luck*.

Suguru Fujisaki: Un joven y prometedor pianista que por casualidades de la vida coincide un día con *Shuichi* y *Hiro* en la discográfica. A *Shuichi* no le hacía mucha gracia al principio el tenerle entre ellos, pero tras ver lo bien que quedan sus canciones con los arreglos de *Suguru* pronto cambia de idea y éste se convierte en el tercer componente de *Bad Luck*. Es quien lleva el teclado.

Ryuichi Sakuma: Toda una leyenda y el ídolo de *Shuichi* y otros muchos. Es increíble la doble personalidad que "Ryu-chan" posee, ya que a pesar de tener 31 años (cómo se conserva el muy...) se comporta como un niño de 5, y cuando se sube a un escenario esas chiquillerías se le olvidan completamente. Está también como una cabra, y no puede dejar de ir a ningún sitio sin su inseparable peluche *Kumagoro* (del que se disfraza él mismo en un capítulo XD). Aprecia mucho a *Shuichi* y por eso le ayuda todo lo que puede para lograr su sueño, ya que ve en él al *Ryuichi* de los primeros tiempos... Un personaje adorable y encantador ^_^

LA NOTA FINAL DEL PENTAGRAMA

De lo mejorcito que he visto, os lo aseguro. Es una lástima que dure tan poco una obra tan fantástica como la que nos ocupa: te ríes un montón, la animación merece un 10 y los personajes son encantadores, ¿qué más se puede pedir? Por cierto, si hay alguien que ha tenido oportunidad de ver este anime y por ser yaoi no lo ha hecho, le aconsejo que rectifique y él mismo se sorprenderá del grandísimo anime que se ha perdido... ¡¡Esperemos ver pronto **Gravitation** por aquí!!

Lirin-chan

Iniciamos una nueva sección, que dedicaremos a rescatar del olvido aquella infinidad de series de anime que fueron llegando a nuestro país en tiempos pasados, en una época en que ni los espectadores, ni mucho menos los canales, sabían que aquello era *anime*, pero sí sabían que tenían un algo... Un algo que, en muchos casos, ha sido la causa de que nos hayamos adentrado en esta afición y nos hayamos interesado por Japón, su cultura y, sobre todo, su mercado del cómic. A ver qué tal nos queda.

DOS FUERA DE SERIE

En esta primera entrega abordaremos en una serie que el personal seguro que recuerda. Se trata de **Dos fuera de serie** (**Attacker You**), también conocida como "**Juana y Sergio**" (consecuencia de una sintonía que no mencionaba el nombre de la serie, sino el de sus protagonistas...).

Ante todo, quisiéramos aclarar que, a pesar de lo que pueda uno pensar, tanto *Juana* como *Sergio* son nombres típicamente japoneses. Se recuerda durante la era feudal en Japón a diversos personajes que noblemente portaban estos nombres. Por supuesto, aún hoy abundan en Tokyo los *Sergios* y las *Juanas*, en honor de aquellos samuráis que daban todo por defender sus nombres. Es de agradecer, por tanto, que Tele 5 cambiara los nombres originales de los personajes de esta serie (y tantas otras) por éstos, dado que son mucho más japoneses y les iban que ni pintados a los protas de este anime. ¿En qué habría estado pensando el autor de la obra para no haber sido él quien los bautizara así?

Centrándonos en la cosa, **Attacker You** vio la luz como cómic de la mano de Kodansha, allá por 1984. Creada por *Shizuo Koizumi* (guionista) y *Jun Makimura* (dibujante), esta serie consta apenas de tres volúmenes, a pesar de que el anime (llevado a cabo por el estudio Knack) llegó a los 58 episodios, producidos por las mismas fechas que el cómic (1984-85).

La protagonista es, tal y como sugiere el título, *You Hazuki* (o, según una trascripción más literal, *Yuu Hazuki*), conocida por nosotros como *"Juana" Hazuki*. Es una chica alocada, vivaz, extrovertida e incesante en cuanto se propone. La historia empieza cuando *Juana* se traslada, junto a su padre *Toshiko* y a su hermano *Sunny*, a una nueva ciudad y a un nuevo instituto, donde no pasará inadvertida: su alocado comportamiento y su gran estatura no tardan en forjarle un club de 'fans'.

Y en el instituto conoce a *Mei*, quien la iniciará en el deporte del balonvolea. Sus comienzos son estrepitosos, pero el entrenador del equipo **Hikawa** (el *señor Daemon*, un hombre estricto y violento) no tarda en percatarse de sus posibilidades. Ya inmersa en este deporte, se las tiene que ingeniar para aguantar la competitividad y acarrear la responsabilidad (y el privilegio) que supone entrar al equipo.

En el **Hikawa** conoce a la prepotente *Nami Hayase* (*Peggy Hayas* en la versión española), que será quien más sufra la intromisión de esta principiante, que tan potentes cañonazos le hace recibir. Y es que, si algo destaca en *Juana*, es su fuerza de voluntad y el entusiasmo que derrocha, lo que acaba provocando en la propia *Peggy* una admiración por ella.

Desde el principio, *Juana* contará con los consejos de *Sergio Takiki* (un chico atractivo y responsable por el que se siente atraída), que pondrá en práctica contra uno de los principales rivales del **Hikawa**, el **Sunlight Players**, al que pertenece la genial *Kaori Takigawa* (*Mary Takigawa* para nosotros), que se convertirá también en otra de las principales referencias para *Hazuki*.

El anime aborda también la inclusión de *Juana* en el equipo de las **Seven Fighters** (en la versión española lo pronunciaban como "Seven *Flighters*") y su encuentro con el entrenador *Mitamura*, así como su posterior selección para el equipo nacional, con vistas a los Juegos Olímpicos de 1984.

Attacker You es, por tanto, una serie deportiva pero de un ritmo muy característico. El humor y el alocado carácter de su protagonista, así como las relaciones personales de la misma (sin duda, esto la diferenciaba de **Campeones** -la otra gran serie deportiva del momento-) hacen que no la podamos encasillar exclusivamente en ese género.

Una curiosidad es que en la versión española (producida a partir de la francesa, que, a su vez, se produjo a partir de la italiana) oíamos a Hazuki repetir: "Prima Mimi, ¡¡dame fuerza!!". Y nos podríamos preguntar: ¿quién diantre es *Mimi*? *Mimi* no era sino el nombre que le dieron en Italia a *Julia*, la de **La panda de Julia** (otra serie sobre balonvolea, de la que también hablaremos en alguna ocasión). Pero este curioso guiño resultó ser una invención (una de tantas) de la distribuidora italiana; en la versión original de **Attacker You** no figura esta graciosa forma de "hermanamiento" entre ambas series.

Los diseños de este manga a muchos les recordará a shojos de la época, como **Candy Candy** o **Lady Georgie**. El anime, por su parte, presenta unos diseños más vivos, y algo alejados de ese estilo shojo. La animación tampoco era gran cosa; se trataba de una producción quizá algo limitada y sin presupuestos demasiado exorbitantes (el estudio de animación encargado tampoco era nada del otro jueves), pero era capaz de engancharnos a todos.

Mazochungo

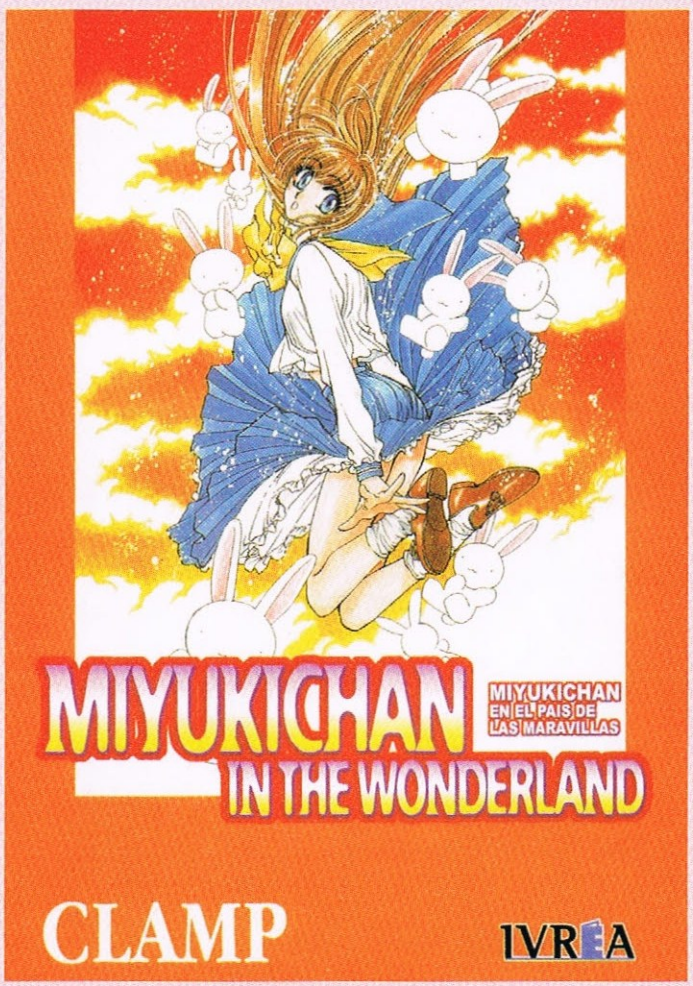
MIYUKICHAN IN THE WONDERLAND

Que las *CLAMP* no están bien de la cabeza, eso lo sabemos todos... Sus obras, ya sean serias o de corte humorístico, están plagadas de mundos extraños, idas de olla y rarezas de lo más variadas. El manga que tengo en mis manos, **Miyuki-chan in the Wonderland** (Miyuki-chan en el País de las Maravillas), es probablemente la obra más absurda y carente de argumento del amplio arsenal de este singular cuarteto.

Publicada originalmente en 1995 por Kadokawa, y considerada una de las "obras menores" de *CLAMP*, nos llega al fin la versión en español de mano de la editorial Ivrea, que presentó este manga entre las muchas novedades del pasado Salón del Manga.

Como el título indica, se trata de una extraña parodia del clásico de *Lewis Carroll* **Alicia en el País de las Maravillas**, aunque en este caso la protagonista es una guapa y alocada adolescente llamada *Miyuki*, que se ve transportada a los mundos más caóticos y extraños que se pueda uno imaginar, salidos de las perversas mentes de sus autoras. La principal particularidad de estos mundos es que están poblados exclusivamente por hermosas y sensuales mujeres, todas ellas completamente locas... y el principal objetivo de la mayoría de ellas parece ser desnudar a la pobre *Miyuki* como sea.
De hecho, creo que no sale ni un solo personaje masculino en toda la obra... Así, nuestra protagonista se verá perseguida, acosada y desnudada por las más variopintas señoritas, desde la *Gata de Cheshire* y la *Reina de Corazones* hasta la *Sombrerera Loca* e incluso su propio reflejo, pasando por las mismísimas *Kanoe* y *Karen* de **X** (las *CLAMP* son únicas parodiándose a sí mismas)...

A lo largo de las 7 historias autoconclusivas que componen este tomo, *Miyuki* se ve transportada a los mundos más absurdos:
El País de las Maravillas, donde se encontrará con versiones femeninas del clásico cuento de *Carroll*, como la *Coneja*, la *Sombrerera Loca*, la *Gata de Cheshire* o la *Reina de Corazones*...
El País del Espejo, parodia de la secuela del cuento original, **Alicia a través del espejo**, donde tendrá que jugar al ajedrez contra su propio reflejo...
El País de la Televisión, en el que se ve transportada a un extraño programa repleto de ángeles y demonios...
El País del Trabajo a Media Jornada, donde tendrá que enfrentarse a sus compañeras de trabajo en un auténtico combate de lucha libre y comida rápida...
El País del Mah-Jong (juego de origen chino vagamente similar al dominó), en el que unos extraños personajes salen del manga que está leyendo y la invitan a jugar una partida de *strip Mah-Jong*...
El País de los Videojuegos, en el que se ve transportada a un juego de rol y convertida en la heroína y líder de un variopinto grupo de aventureras...
El País de **X**, en el que se encuentra con las protagonistas femeninas de esta popular obra de *CLAMP* y carga con la responsabilidad de salvar el mundo en el lugar de *Kamui*... Quizá esta última sea la más agradecida de leer, al menos para los que ya conocen algo de **X**, pues resulta al menos gracioso ver cómo *Miyuki* se va encontrando con los diferentes personajes y ver cómo las autoras hacen una mini parodia de su propia serie. Por lo demás, el tomo es una retahíla de situaciones absurdas, idas de olla y gags sin sentido, adornados con muchas chicas sexy vestidas con modelitos al más puro estilo *CLAMP*.



La edición de Ivrea, eso sí, es muy buena: el tomo es una réplica casi exacta de la edición original japonesa, con idéntica portada, sobrecubierta y una estupenda calidad de impresión, respetando incluso las ilustraciones a color y las páginas extra con diseños de personajes del original. En ese aspecto, al menos, debo aplaudir la labor editorial, es uno de esos tomos que da gusto tener en las manos... aunque al acabar de leerlo se te quede cara de tonta preguntándote si toda esa paranoia tiene algún sentido subliminal oculto, o qué diablos se encuentra en lo profundo de las maquiavélicas mentes de las autoras de la criatura... claro que, por el bien de nuestra salud mental, casi mejor no saberlo.

Liz F. Caballero

NdL: A destacar dos cosas: el hecho de que simplemente porque la vean desnuda la prota ya piense que no podrá casarse; y que por más que he buscado no he encontrado ningún detalle "argentino", la adaptación al español de España es perfecta.

Chobits

Pasábamos por aquí y hemos decidido hablar un poco de las *Clamp*, mira tú. Concretamente, y a propósito del lanzamiento de Norma Editorial para el pasado Salón del Manga, hablaremos de **Chobits**, una auténtica *rara avis* salida de las manos de las "4 fantásticas".

ENCENDAMOS EL ORDENADOR

¿Por qué una rara avis? Porque... ¿Desde cuándo las *Clamp* han dibujado más de cinco páginas sin gastarse todas las existencias de tramas para un mes? ¿Desde cuándo son capaces de no matar a nadie en sus mangas? ¿Ein? Pues desde que empiezan a desencasillarse de las típicas historias "made in Clamp", como si *Nanase Ohkawa* (la *script* del cuarteto) se hubiera revolucionado y hubiese decidido pasar de flores de cerezo, cartas mágicas y trágicos armagedones; sin desmerecer a los anteriores trabajos de las *Clamp* entre los que se encuentran hitos del manga tales como **RG Veda**, **Tokyo Babylon** o **X**. Esta nueva vía de trabajo viene capitaneada por **Chobits** y **Gouhou Drug** (Lawful Drug), aunque ya estábamos sobre aviso con **Clover** o **Suki Dara Suki**, un manga de *Satsuki Igarashi*.

Chobits está siendo publicada en la revista Weekly Young Magazine, por tanto es una serie todavía abierta. Una característica de la edición nipona son los regalos que incorporan los tomos, entre los que se encuentran llaveros, agendas y en el último tomo una tarjeta telefónica de edición limitada.

Chobits es una historia destinada a un público algo más adolescente-masculino que la mayoría de sus mangas; según los parámetros nipones está destinada a una franja de edad de entre 17-20 años. O.o'. No os sorprendáis de las recurrentes escenas picantillas de la serie pues en otra obra de las *Clamp*, **Miyukichan in Wonderland**, publicada por Ivrea, ya exploraban la fusión entre humor y erotismo que exhibe **Chobits**.

LOADING....

En un futuro no muy lejano los palmtops y súper agendas han dejado su lugar a los "persocom", unos ordenadores personales destinados a realizar las tareas que cada propietario decida: los hay gestores, camareras, profesores etc. Su aspecto es lo novedoso del asunto, los persocoms suelen tener la apariencia de chicas y chicos muy monos hechos de un material similar a la carne y con orejas metálicas.

El protagonista es *Hideki Motosuwa*, un estudiante de 19 años que se prepara para ingresar en la universidad. Para pagarse la academia trabaja como camarero, por lo que imaginamos que no tiene una economía holgada como para comprarse una persocom. Pero, ironías del destino, cuando sale del trabajo se encuentra una preciosa persocom tirada en la basura y se la lleva a casa; y la conecta y funciona... pero limitadamente. Como de ordenadores no tiene ni idea consulta a su amigo *Shinbo*, pero éste decide enviar a *Hideki* y a *Chi* (la persocom) a casa de *Minoru Kokubunji*, un niño superdotado experto en persocoms. *Minoru* tras examinar a *Chi* concluye que tal vez es en realidad un Chobit, un mítico persocom que puede funcionar sin sistema operativo y generar una personalidad propia. ¿Será *Chi* un Chobit? ¿Para qué sirve un Chobit? ¿Cómo es que un Chobit estaba tirado en la basura? ¿Qué siente *Shinbo* por la profesora *Shimizu*? ¿Denunciará *Hibiya* la casera a *Hideki* por pervertido? ¿Saldrá algún persocom chico Shonen Ai? ¿Cuándo reconocerá EUA que ya tiene prototipos de persocom en el área 51? Todas estas preguntas y muchas más las podremos ir descubriendo a lo largo de los, por el momento, 6 tomos que tiene la serie (también existe serie de animación, pero en este artículo nos centraremos en el manga, que es lo que ha llegado a España).

READY

En cuanto al grafismo de la obra sólo podemos decir que es excelente, parco en tramas y muy rico en juegos de blanco-negro; vemos que el pincel de Mokona va cada vez más suelto, y debe ser una gozada ver a esta mujer entintar. Por su parte, la estructura de la página es estupenda y mucho menos abigarrada que en **X**, lo que quiere decir que es muy fácil de leer. ¿Qué más queréis? Algo nuevo de las *Clamp* perfecto para redescubrirlas.

Sobre la edición de Norma, comentar que parece que por fin deciden tomar el camino adecuado para el otaku. Una edición más que correcta con páginas a color, formato tomo japonés de 184 pgs, al razonable precio de 8€. ¡Y con la promoción limitada de regalar una alfombrilla de Chobits para el ordenador!

Clara y **Genís**
de Misión Tokyo

D·N·A²

Como ya hiciera previamente con la obra **Video Girl Ai**, Planeta ha decidido reeditar una obra de *Masakazu Katsura* que había sido publicada anteriormente por la editorial Norma. Esta obra es **DNA²**, considerada por muchos como la mejor de *Katsura* (aunque particularmente prefiero **Shadow Lady** (*NdL: Chica, vaya gustos más raros tienes, pareces ir al revés que todo el mundo, pues precisamente lo que yo tenía entendido era que, dentro de lo patéticas que son todas las obras de* Katsura, *la peor era* ***Shadow Lady****, y luego* ***DNA²***)). Se edita en cinco tomos a un precio bastante asequible que supera sin duda alguna la mediocridad de la edición previa de Norma. El título de este manga proviene de las primeras letras de ***D****oko kade* ***N****aku shita* ***A****itsu no* ***A****itsu*, frase que viene a decir algo así como la dualidad de la personalidad del protagonista y la influencia de sus sentimientos.

EL ARGUMENTO

Dentro de unos cien años la humanidad alcanzará un estado de superpoblación insostenible. Por ello las autoridades deciden enviar al pasado a un agente para que controle esta situación. La agente, *Karin Aoi*, deberá encontrar al responsable de este supercrecimiento, que no es otro que *Junta Momonari*, un estudiante tímido y algo feo de 16 años con no muy buenas relaciones con las chicas (su mayor relación sentimental consiste en vomitar cuando se encuentra en una situación comprometida como es ver a una chica en ropa interior o una revista porno). Sin embargo sus genes han sufrido una mutación que lo llevará a convertirse a los 21 años en el primer *megaplayboy* de la historia de la humanidad (quiero resaltar que se trata de ciencia ficción...). El significado de esta mutación consiste en que cada *megaplayboy* puede llegar a tener hijos con cien mujeres distintas; y estos hijos heredan los genes mutados siendo a su vez capaces de engendrar otros cien... y así sucesivamente. ¡Claro está!, ahí nos encontramos con la superpoblación.

Cuando *Karin* se tropieza con *Junta*, se sorprende de que este insulso y poco atractivo chaval sea el precursor de los megaplayboys ya que éstos resultan irresistibles para las chicas. Sin embargo le dispara con el DCM (un dispositivo que controla el DNA (aquí en la tierra patria es, evidentemente, ADN, pero lo dejaremos así por lo del título)) de la persona que lo recibe) con la intención de invertir la mutación, pero como no podía terminar aquí el manga, resulta que se equivoca de proyectil y le dispara uno que acelera la conversión. Para intentar arreglar tal desaguisado, *Karin* le dispara de nuevo la bala (esta vez la buena) pero le da a otra persona por error, a *Ryuji Sugashita*, el mayor rival de *Junta*. Total, que el tímido chaval se transforma en un apuesto chico dotado de ciertos superpoderes como son la teletransportación, la supervelocidad o una increíble fuerza sobrehumana... Aparte de que su apariencia cambia pareciendo algo más varonil, el rostro infantil y redondeado se hace más agudo y perfilado, le cambia la voz... (¡vamos!, ¡que por fin ha entrado en la pubertad!...). Sin embargo su ADN es muy inestable y aún no está del todo configurado. Por ello *Karin* deberá intentar que *Junta* no se convierta en megaplayboy definitivamente y para ello se pasa el día vigilándolo. Un buen día se da cuenta de que *Ami Kurimoto*, una amiga de la infancia de *Junta*, no sufre los efectos del megaplayboy y no cae rendida ante sus pies. Así que *Karin* urde un plan con el que unirlos, casarlos y evitar que aparezca el megaplayboy. Sin embargo los sentimientos de *Karin* hacia *Junta* empiezan a cambiar...

Otros personajes que intervienen en la trama son *Tomoko Saeki*, la eterna engañada novia de *Ryuji*, a quien abandona tras enamorarse de *Junta*; *Kotomi Takanashi*, la mejor amiga de *Ami* que sufre un problema como el de *Junta* cuando se acerca a un chico; y *Ryuji Sugashita*, enemigo de *Junta* y rival en sus conquistas amorosas.

CONCLUSIÓN

La editorial Planeta parece que apuesta fuerte por las obras de *Masakazu Katsura*, y no es para menos debido al gran éxito que han obtenido en nuestro país títulos como **I´´s**, **Shadow Lady** o la mismísima **Video Girl Ai**. En este manga nos encontramos una mezcla de amor, ciencia ficción y humor del estilo de lo malentendidos con los que el autor gusta de dotar a la mayoría de sus obras. Y como no podía faltar en toda obra de *Katsura* que se precie, también tenemos una buena dosis de chicas guapas (*NdL: Y tetas y culos, que es de lo que se trata y de lo que vive* Katsura).

Debido al éxito que obtuvo **DNA²** en su país original, publicado por la Shueisha en los años 1993-94, se decidió realizar la adaptación animada de esta historia con un total de 12 episodios de una buena calidad aunque no muy fieles a los diseños de los personajes originales.

En fin, nos encontramos con una buena obra para pasar el rato y reírnos un poco, que a veces nos hace falta.

Eva Evrard

Dedicado a mi abuelilla, (te echaré mucho de menos), y a mi otra abuela. Gracias por vuestro cariño.

El Señor de los Anillos: Las Dos Torres

Bueno, parece mentira. Ya ha pasado un año desde que medio mundo salía de las salas de los cines con las manos en la cabeza pensando en tener que esperar otros 365 días antes de conocer la continuación de la historia. Pues bien, aquí está. La segunda parte de una de las más grandes historias épicas jamás contadas ha regresado a la gran pantalla de la mano de *Peter Jackson*, quien se ha encargado de dirigir las tres entregas de las que dispondrá esta serie. La que ahora nos ocupa es la segunda, el nudo de la historia. Pasan muchas cosas, y muy interesantes, así que vamos a empezar por partes.

De nuevo los libros...

Y me molesta insistir, porque ya lo dije el año pasado, pero ante todo hay que recordar una cosa: La película, por buena que sea, no deja de estar basada en un libro, así que no olvidéis que no veréis lo mismo en la pantalla que en el papel. Sobra decir que la imaginación de cada uno suele gustar más que cualquier película del mundo. No me voy a enrollar mucho, así que vosotros elegís.

Autor - Director

Dos grandes genios han tenido que reunirse para lograr sendos éxitos tan rotundos. El primero y más importante es *JRR Tolkien*, escritor del libro original de la historia. *Tolkien* nación en Bloemfontain, un pueblecito de Sudáfrica. Siempre fue muy dado a los idiomas y a la historia medieval, con lo que no es de extrañar que por su mente volaran fantásticas historias. Comenzó contando esas historias a sus hijos pequeños, como cuento infantil, y poco a poco ese cuento comenzó a tomar la forma de **El Hobbit**, prólogo de **El Señor de los Anillos**.

El director de las películas e igualmente merecedor del éxito que está teniendo es *Peter Jackson*, neocelandés. De su carrera podemos decir que ha sido más bien... loca. Llegó al mundo amparado por una familia media. Con ocho años, le regalan una cámara de 8 mm, pero hasta los doce no le dejan usarla. Así comienza todo. Así se convirtió en el personaje que hoy conocemos como el director no sólo de **El Señor de los Anillos**, sino también de conocidas obras de la pantalla como **Agárrame esos Fantasmas**.

Suma y sigue

La Compañía se ha disuelto. *Sam* y *Frodo* avanzan en solitario hacia Mordor mientras *Aragorn*, *Legolas* y *Gimli* van a rescatar a los capturados *Pippin* y *Merry*. Sin olvidarnos de *Gandalf* y *Boromir*, que fueron las primeras bajas ^_^. Llega por tanto la hora de ponerse duro y empezar a luchar, para lo cual hacen falta más personajes, de hecho, bastantes más. Creo que sobra repetir todos los antiguos, así que me centraré sobre todo en los más importantes.

THEODEN: Decimoséptimo rey de Rohan, humano. Es un buen rey, pero demasiado influenciable por parte de su consejero, *Grima* (lengua de serpiente), servidor de *Saruman*. Fue debilitado poco a poco por las astutas palabras de éste, hasta que su debilidad se hizo insoportable. Sin embargo, *Gandalf* lo instó a que acudiera a la batalla de Cuernavilla y los campos de Pelennor.

EOMER: Hombre, sobrino del rey *Théoden*. Fue nombrado Mariscal de la Marca. Su perdición vino por la amistad trabada con *Gandalf* y las malas artes de *Grima* sobre su tío. Los jinetes de Rohan son valientes, y no dejará de actuar en la batalla de Pelennor y Cuernavilla.

EOWYN: Hermana de *Eomer* y por lo tanto sobrina del rey *Théoden*. Romántica y fiel, pero valiente y atrevida. Ello le ha proporcionado el sobrenombre de la Doncella Escudero.

FARAMIR: Segundo hijo del Senescal de Gondor, *Denethor*, y por tanto hermano del luchador *Boromir*. Aunque su padre siempre quiso más al mayor, ambos se llevaron muy bien a lo largo de su vida.

DENETHOR: Senescal de Gondor, hombre. Tuvo la osadía de mirar en un Palantir, pensando que quizá podría doblar la voluntad del Señor Oscuro. Pero por el contrario, éste logró hacer que *Denethor* sólo viera lo que Él quería, aniquilando toda esperanza en él y envejeciéndolo rápidamente.

GRIMA: También conocido como Lengua de Serpiente. Consejero del rey *Théoden*, fiel en un principio hasta que cae bajo las órdenes de *Saruman*. Se encarga de debilitar al rey hasta dejarlo sumido en su trono, sin poder levantarse, pero cuando *Gandalf* recupera a *Théoden*, la traición de *Grima* queda al descubierto.

Y más o menos estos son los nuevos personajes. Los demás, por mencionarlos, son *Frodo, Legolas, Gimli, Gandalf, Aragorn, Sam, Merry, Pippin, Elrond, Galadriel, Arwen, Saruman, Sauron*... y creo que no me dejo ninguno en el tintero ^_^.

Continuando la historia (sin destripar nada)

La búsqueda de *Aragorn*, *Legolas* y *Gimli* no tiene éxito, y no consiguen rescatar a *Pippin* y *Merry* (que se valen por sí mismos y acaban viviendo su propia aventura en el bosque de Fangorn). Sin embargo, encuentran a dos personajes que no esperaban: *Eomer*, al mando de una partida de jinetes de Rohan; y nada menos que a *Gandalf*, a quien todos daban por muerto. Con estos encuentros su misión cambia de rumbo, y llega la hora de hablar con el Rey *Théoden* y prepararse para la lucha contra *Saruman*.

Y, por su parte, *Frodo* y *Sam* también tienen un encuentro, aunque esta vez no del todo inesperado, pues allí donde está el Anillo, *Gollum* no puede andar demasiado lejos...

La Tierra Media está en las tiendas especializadas

Y no es de extrañar. Desde que el proyecto comenzó a difundirse, toda tienda especializada que se precie dispone de todo tipo de merchandising referente a esta película. Desde muñecos articulados y equipados, bustos para pintar y decorar a tu gusto y elementos de lo más acordes con el juego, hasta ajedreces, juegos de cartas, figuras de plomo, camisetas, libros... Y todo está al alcance de cualquiera (en lo referente a encontrarlo, luego lo del dinero ya...). En internet, además, la gama se amplía bastante, pudiendo encargar objetos al extranjero tales como pósters, vídeos preliminares, postales e incluso, para los más frikis, muñecos que te responden cuando les hablas. No es muy difícil encontrar lo que buscas, y preguntando seguro que aparece. Así que, dejad que vuestra mente vague por las nieblas de la Tierra Media, y lo que se os ocurra se os dará ^ ^.

Si los hobbits tuviesen ordenador...

La red está que arde, y sólo hace falta darse un garbeo por cualquier web de este género para darse cuenta. Empezando por la página oficial, www.elsenordelosnillos.aurum.es, y acabando por la más escondida web que se pueda imaginar, todas hablan del estreno de **Las Dos Torres** el 18 de Diciembre con un ansia que sólo los fans de este fenómeno pueden cultivar. Es asombrosa la velocidad con la que las noticias corren por aquí, y son muchas, creedme. Como os dije el año pasado, la voz de *Gollum* en inglés no es nada despreciable, y menos aún si es acompañada de su imagen como podemos ver ahora. No menospreciéis tampoco ciertas imágenes dignas de ver o archivos de sonido con *Tolkien* leyendo el pasaje más conocido del libro, el verso del anillo.

Toda luz tiene una oscuridad implícita

Y llegó el momento de hablar de ellas: Parodias. Y no son pocas ni moco de pavo. Las hay sencillitas, que simplemente quieren ser divertidas como **El Señor de los Pardillos**, aventuras de los Fuzztoons. También están las que son un poco más sofisticadas como **El Sopor de los Anillos**, un libro enteramente creado como una parodia al sofisticado entramado de *Tolkien*. Tampoco nos podemos olvidar de grandes parodiadores como Ibáñez, que lleva un año dando que hablar con una camiseta titulada "El Señor de los Arillos", pero del cómic ni rastro. ¿Aparecerá?

Y llamarlas oscuridad quizá no ha sido del todo justo, ya que si uno sabe encajarlas, tienen su gracia. El problema llega, como siempre, de la mano de aquellos que no comprenden que no hay que pasarse con los extremos y que la opinión de todos tiene el mismo valor. Pero bueno, ¿qué sería del mundo sin ellos? ^_^

A modo de conclusión

Terminamos ya con este pequeño avance. El 18 de Diciembre estrenan en todas las salas del mundo la segunda entrega de **El Señor de los Anillos, Las Dos Torres**. La expectativa creada es alucinante, y no es para menos.

Advertencias para disfrutar al máximo de cosas así: Lo primero, nunca te dejes llevar por el fanatismo en extremo. La tensión no te dejará disfrutar. Lo segundo, dentro de unos límites haz lo que te dé la gana (disfrázate para el estreno, dedícate a comer como en El Poney Pisador o lo que se te ocurra, pero con cabeza). Y lo tercero y más importante: no vas a ver un libro. La película te puede gustar o dejar de gustar, pero nunca será igual que el libro por la simple razón de que la magia de los libros consiste en la imaginación que uno quiera echarle.

Así que ya está. Por fin ha llegado la tan ansiada segunda parte. ¿Veis como no ha sido tan duro?

Rubén Pérez

LA FANTASÍA HEROICA

¿Por qué hablar de fantasía heroica? El estreno de **Las Dos Torres**, que lleva al cine la segunda parte de la trilogía de *Tolkien* **El Señor de los Anillos**, es una excusa perfecta, ciertamente.

Muchos seguramente no sabréis de dónde proceden las ideas sobre humanos, enanos, elfos, orcos y demás elementos que aparecen en la literatura fantástico-épica y que además han invadido la industria del manganime. Pues bien, aquí se detallará (en la medida de lo posible) lo que hay que decir sobre el tema.

ESDLA y la Fantasía Épica

Pocos serán los que no conozcan la famosa trilogía de *John Ronald Reuel Tolkien*, creador también de **El Hobbit** y **El Silmarillion**. *Tolkien* se convirtió en el gran baluarte de la fantasía épica, en concreto fue el "padre" de la fantasía épica actual.

¿Pero qué es fantasía épica? Por una parte relata historias fantásticas, esto es, que no son reales, sino que surgen de la imaginación y que no son posibles en la realidad (al menos en la que conocemos). Y es épica, ya que narra hazañas de grandes héroes, habla de valientes personajes que dejaron mucho atrás para afrontar su destino.

Tolkien, la verdad, es que tendría una gran influencia de otros autores coetáneos de este tipo de narrativa, que a su vez estaban influidos por *Homero*, los mitos nórdicos y celtas, los cantares de gesta y los libros de caballerías.

¿Y de dónde sale?

La historia toma muchos elementos de diferentes fuentes: por una parte, muchos nombres de personajes (incluido el del mago *Gandalf*) los toma de un antiguo poema, la **Edad Antigua**. Además, la influencia de autores de su época y de las mitologías germánicas, nórdicas y celtas son más que notables en sus obras, presentando ricos paisajes con toda clase de seres de fantasía.

Tolkien no nos lo dice, pero puede suponerse que la Tierra Media es nuestro mundo en una época lejana; así, se ahorró tener que crear nuevos seres vivos a la hora de crear un mundo distinto al nuestro, algo que se había visto sobre todo en libros de caballería como *Amadís de Gaula*.

Aunque en algo se diferencia a estos cantares y libros: la ausencia de alegorías (representaciones gráficas o artísticas, poéticas o literarias que aluden a ideas hechas basadas en la personificación.). El mismísimo *Tolkien* dijo que era una obra de ficción destinada a que pasemos un buen rato leyéndola. Además, un cuento de hadas no tiene alegoría alguna.

Hay gente que le intenta sacar algo más allá de lo que *Tolkien* quiso y empiezan a decir de todo: que si *Tolkien* es racista, e incluso nazi (que los hay que dicen que los elfos son la raza aria, que según los nazis era superior al resto), o si era un misógino; aunque la mayoría son interpretaciones que saca cada uno por sacarle algo. Como siempre, las auténticas intenciones las sabe el propio autor, se puede teorizar al respecto, pero nadie puede preguntarle nada a un muerto.

MUY por encima, podemos decir que el simbolismo más importante, junto al de la pasión de *Tolkien* por la naturaleza (de ahí la contraposición entre la alegre y verde Comarca de los hobbits y la oscura y humeante *Mordor*, en una relación que muchos sospechan tiene que ver con la Revolución Industrial), es la relación con la Biblia (*Tolkien* era cristiano y de los de todos los domingos en misa). *Frodo* mismo encarna en cierto modo al cristiano, ya que ha de llevar una carga muy grande (el Anillo Único) sobre sus hombros, de la cual depende el mundo, e incluso en ocasiones se sentirá incapaz de seguir adelante; el corrupto *Gollum* incluso tiene una referencia al cristianismo, ya que a pesar de su corrupción tiene aún en parte bondad, aunque sea en lo más hondo de su alma. También está el ansia de conseguir el poder divino, simbolizado en el Anillo Único que todos codician o en cómo *Saruman* crea a sus *Uruk-hai* (vamos, que jugaba a ser Dios).

Pero bueno, una gran obra siempre admite numerosas interpretaciones.

Entrando en materia: ...

Profundizando un poco más en los detalles sobre el mundo de *Tolkien*, nos preguntarnos en qué se basó el sudafricano para hacer lo que hizo, cómo pudo ser que una persona influyera tanto en las generaciones venideras.

* ... El Mundo

Aunque se suele hacer una gran descripción sobre el mundo en que sucede la historia, raro es que ésta no se desarrolle en más de un continente del mismo. O peor: que el mundo tenga sólo un continente. En el **Silmarillion**, una colección de diversas notas de *Tolkien* sobre las Edades anteriores a lo narrado en **ESDLA**, se nos describe además un continente más allá de aquél en que se sitúa la acción: la tierra de *Valinor*, donde los elfos viven con los *Valar*.

El término "Tierra Media" procede del nombre con el que en el medievo se llamaba en las zonas nórdicas al mundo en el que vivimos, que posiblemente también proceda de *Middgar*, de la

AURUM y NewLine Cinema

mitología nórdica; significa "patio de en medio", el lugar de los hombres, entre el Cielo y el Infierno.

Un ejemplo es el mundo de *Abeir-Toril* de los **Reinos Olvidados**, donde la acción casi por completo transcurre en el macro-continente *Faerun*. O el continente de *Ansalon* de la saga **Dragonlance**, donde transcurre toda la acción pese a que se deja entrever que podría haber más tierras allende los mares.

En el manga, observamos la leyenda de la isla maldita, **Lodoss**, apartada del resto del mundo para evitar que su maldición se extendiera por todo el planeta, teniendo la excusa perfecta para poder tratar una sola tierra.

En **Slayers** se habla de que una parte del mundo, donde están los protagonistas, está aislada por el poder de los demonios, pero tras **Slayers Next** la barrera se rompe y aquí vemos a nuestros héroes recorriendo una región del mundo que ellos desconocen, donde la tecnología prevalece sobre la magia. Cuanto menos curioso.

* ... Hombres

No es raro ver en las obras de fantasía heroica a los humanos como seres fácilmente corrompibles. Los hay que son buenos y que hacen lo posible por llevar hacia delante sus metas, pero hay otros que aun siendo en principio buenas personas las ansias de poder, la venganza o cualquier otro oscuro motivo los trastornan, muchas veces de manera irremediable. Un ejemplo, recurriendo a **ESDLA**, es *Boromir*, quien durante el viaje se siente atraído por el poder del Anillo, hasta tal punto de intentar quitárselo a *Frodo* por la fuerza.

Con esto parece querer indicarse que los seres humanos tienden tanto al bien como al mal y que son ellos los que deben saber elegir. En las obras de fantasía siempre se quiere dar cuenta de ello, hacer ver hasta cuándo la bondad y la maldad humanas pueden enfrentarse la una con la otra.

* ... Elfos

Según el diccionario, los elfos son duendes, espíritus de la naturaleza que a veces son relacionados con las hadas. Elfos y hadas, a priori, son lo mismo. *Elfo* era en Escocia la palabra que designaba a las hadas de manera global, pero al ser palabra tabú se solía hablar de "la buena gente" y otros nombres eufemísticos. *Hada* era usado en otras zonas y procede del latín. Aunque también hay muchas historias en las que se diferencian hadas y elfos (elfos y elfinas, mismamente) pero son algo posteriores. Es decir, que el concepto real de elfo se puede aplicar a *Pak*, el elfo que acompaña a *Gatsu* en **Berserk**, ya que representa esta idea original.

Pero los elfos, tal y como conocemos, fueron traídos *J.R.R. Tolkien*. Estos elfos no tienen nada que ver con las hadas y su origen está en la mitología celta.

Al parecer, el modelo fue un pueblo mítico llamado *Tuatha De Danann* (El pueblo de la Diosa Dana), un pueblo legendario de sabios guerreros. Es decir, veremos hermosos elfos que a pesar de su delicada figura resisten las enfermedades y que, o bien son inmortales, o bien muy longevos. Además, siempre serán considerado los mejores magos, ya que los *Tuatha De Dannan* poseían armas y objetos aparentemente mágicos.

El aislamiento de los elfos también se basa en cómo los *Tuatha*

evitaban a los pueblos humanos que llegaban a Irlanda. El enfrentamiento entre elfos y enanos lo introdujo *Tolkien*, aunque es curioso ver un enfrentamiento entre seres puramente celtas y otros de tradición nórdico-germana.

*** ... Enanos**

Como todos sabrán, los enanos tienen un fuerte aspecto vikingo: cascos con cuernos y hachas son elementos que desde siempre han acompañado a los vikingos. Pero si algo diferencia a los enanos de los vikingos es que generalmente éstos odian la navegación.

Sin embargo, observamos que los enanos son mineros. Y en eso tenemos que debérselo a la confusión mitológica de enanos y gnomos (seres elementales de tierra). Las hachas y los picos son elementos importantes en los enanos, por parte de su afán guerrero y por su pasión por la minería. Es también ese "amor" a la tierra lo que ha hecho que los enanos sean guardianes de grandes tesoros que tanto aprecian.

El origen de estos seres es más bien alemán y no hay más que echar un vistazo a la leyenda de *Sigfrido* y el **Anillo de los Nibelungos**.

Y la barba. Gnomos y enanos han sido representados siempre con barba, cuanto más larga mejor. El significado puede ser que tenga que ver con el honor, la grandeza y la virilidad, pero puede también estar relacionado con la longevidad y la sabiduría (hay que tener en cuenta que aunque los enanos son representados como guerreros, su tradición siempre es muy rica).

*** ... Goblins y Orcos**

Son seres con bastante tradición. Por una parte están los *goblins*, conocidos como *trasgos*, una especie de duendes. Proceden de las leyendas nórdicas y se caracterizan por ser seres traviesos, todo lo contrario de los tranquilos elfos. Generalmente se les representaba verdes, feos y pequeños, de narices aguileñas, sonrisa descarada y voz chillona.

Y por otra, los *orcos* tienen su origen en la mitología griega: "orco" era una de las palabras con que se designaba el infierno, y posteriormente pasaron a ser espíritus malignos, cercanos a los demonios. Pero *Tolkien* los adaptó como una variante caótica de los elfos, lejana a la idea del elfo oscuro o drow (este tipo de elfo es muy popular en **Dungeons & Dragons** y hace su aparición también en **Lodoss**), presentándolos como seres en los cuales la maldad ha dejado una huella permanente, tornándolos horrendos, destinados a luchar.

Se estableció una cierta relación entre estos fornidos monstruos y los *goblins*, creándose una especie que los englobara: los *goblinoides*. Lejos de la idea sobre los *orcos* de *Tolkien*, se ha tenido a los *goblinoides* como una especie independiente de las demás.

*** ... Trolls**

Muchos recuerdan los feos *trolls* de **David el gnomo**. Son seres malignos de la tradición nórdica, con ganas de hacer sufrir a los débiles y no muy inteligentes. Algunas leyendas dicen que padecen una fotofobia extrema que los convierte en piedra y que poseen un poder regenerativo (no son pocos los cuentos sobre trolls que se recuperan de sus heridas con increíble rapidez, y sólo con el fuego y el ácido se pueden matar definitivamente), elementos que más tarde se verán en juegos de rol y en obras de fantasía heroica.

Tolkien mostró los suyos por primera vez en **El Hobbit**.

*** ... Dragones**

Lo habitual es representarlos como grandes lagartos voladores escupidores de fuego, una imagen que pertenece a eras antiguas, dominadas por seres místicos de gran poder presentes tanto en el folklore europeo como en casi todo el resto del mundo (a pesar de las sustanciales diferencias, pues por ejemplo todos habréis visto el estilo más de serpiente de los dragones orientales).

Tolkien se basó en la tradición occidental (sobre todo en la saga de los Nibelungos) para el dragón *Smaug* en **El Hobbit**.

***... Magos**

Durante varios siglos se ha asociado la idea de mago con la de sabio (desde los alquimistas a los druidas celtas). Pero no cabe la menor duda de que la imagen contemporánea de "mago" tiene mucho que ver con la fantasía épica y los juegos de rol.

En la mitología nórdica, el Dios más importante, *Odín*, casi siempre era representado como un viajero anciano de larga barba, capa gris o azul y sombrero de ala ancha, imagen asociada al hombre sabio (que recuerda terriblemente al *Gandalf* de *Tolkien*). Aunque más tarde la capa fue sustituida por una túnica y el sombrero de ala ancha por uno picudo, a veces adornado con estrellas (más asociado a la astronomía/astrología). Los druidas celtas llevaban largas túnicas (generalmente grises) y eran capaces de toda clase de trucos, por así decir, y pociones (algo a lo que estamos acostumbrados gracias a la imagen de *Panorámix*, el druida de la aldea de **Astérix**). También eran conocidos por su capacidad para transformarse en cualquier tipo de ser vivo, y este transformismo ha sido heredado también por muchos magos de novela. Aunque esto es más que leyenda, porque en verdad los druidas servían como intermediarios entre el hombre y la naturaleza.

Los devastadores hechizos de los magos de nuestra fantasía épica nacieron en parte gracias a los trucos y los fuegos de artificio de *Gandalf*. Así, las piñas ardientes que *Gandalf* lanzaba a los *wargos* en **El Hobbit** serían el origen de las bolas de fuego, uno de los hechizos preferidos por muchos autores actuales. También hay que tener en cuenta muchos hechizos de engaño, que no son más que variaciones de la prestidigitación. Pero podemos decir que fue el juego **Dungeons & Dragons** el que más se centró en este aspecto, ofreciendo todo tipo de conjuros que llamaban a las fuerzas de la naturaleza (druidas y chamanes), a las fuerzas de una deidad (clérigos) y a los poderes que el propio hechicero aprendía. Más tarde, todos estos elementos pasarían a la literatura fantástica.

*** ... Objeto Místico y Viaje**

Viendo **ESDLA** está claro que la mayor influencia en este aspecto es **El Anillo de los Nibelungos**. Pero también está la **búsqueda del Santo Grial** por parte del *Rey Arturo* y sus Caballeros de la Mesa Redonda. Los aventureros realizan siempre un viaje en busca de sus objetivos. Existe una cierta

influencia de la **Odisea** de *Homero*, en la que *Ulises* trataba de volver a su hogar, Ítaca, tras la guerra.

La épica actual (y también la antigua) recurre al viaje, por una parte, para hacernos entender que los protagonistas buscan algo, quieren alcanzar unas metas. El simbolismo es variado. La búsqueda de virtud y poder (unida a la fama y la fortuna) es un tema muy recurrente, al igual que la lucha contra lo maligno que altera el orden de las cosas, lo que suele ir encarnado un objeto de gran virtud virtudes (aunque a veces también se encuentran malditos de modo que echan a perder todas sus propiedades).

Un inciso curioso: Tolkien, el misógino

Muy a menudo se acusa así al autor debido a la escasa presencia femenina en la obra, sin embargo esto es bastante discutible, ya que las mujeres de **ESDLA** son féminas sublimes y virtuosas (tomando *Tolkien* el tópico medieval dónde la doncella encarna el ideal de virtud a alcanzar por el héroe).

Cada una representa una etapa (una superación) en la historia: *Baya de Oro*, la mujer de *Tom Bombadil*, la salida al mundo exterior, el abandono de la comarca; *Arwen Doncella* la llegada a Rivendel; *Galadriel* la salida de *Moria*; *Arwen Reina*, la victoria.

Eowyn, en cambio, representa un tanto la equiparación de la mujer con el hombre, el cómo una mujer puede seguir unos ideales y luchar por conseguir estar a la altura del sexo opuesto... más o menos, la verdad es que la simbología de *Eowyn* es algo más complicada.

Estas mujeres representan la virtud suprema, una imagen superior a la del héroe. Y con tanta virtud en las mujeres es normal que salgan poco...

¿Y cómo nos afecta todo esto?

El éxito de **ESDLA** fue mucho mayor que el cosechado por **El Hobbit**. Muchos fueron los autores que se fijaron en lo que *J.R.R. Tolkien* había conseguido. Él solo había creado un mundo rico, lleno de detalles, con genealogías increíbles... Que difícilmente se podrían superar.

Los juegos de rol, en concreto **D&D**, inspiraron algunas sagas importantes, como la **Dragonlance** y los **Reinos Olvidados**. Encontramos todo tipo de exponentes sobre fantasía, muchos sobre todo en los años setenta y ochenta.

El manganime se empapó muy bien de la literatura tolkieniana. Así, una de las obras cumbre de la fantasía heroica japonesa, **Record of Lodoss War**, que estaba inspirada, al igual que **Dragonlance**, en una partida de rol del autor y sus compañeros (como curiosidad *Ryo Mizuno* tanto en **Lodoss** como en **Louie the Rune Soldier** presenta a los goblins con un aspecto que muchos han relacionado con los orcos, a pesar de que la imagen de los orcos que desde hace años nos ha implantado *Games Workshop* con su *Warhammer* no tiene mucho parecido con estos goblins. ¿Tal vez sean *hobgoblins*, es decir, una especie de "raza intermedia" y que también es bastante popular?). También está **Slayers**, otra obra destacada, sobretodo aquí en España donde es bastante conocida, puede que más incluso que **Lodoss**, aunque es de corte humorístico.

Muchos son los autores occidentales que emulan ese estilo en la actualidad. **Warlands**, por ejemplo, tiene muchísimos puntos en común con **Lodoss**. **Crónicas de Messene** y **Los Reyes Elfos** son las dos principales obras de fantasía épica en cómic de nuestro país, ambas ambientadas en las regiones del norte de Europa, como si fuesen parte de la Historia (de hecho, se recurre incluso a personajes de las mitologías nórdicas para narrar precisamente unas nuevas versiones sobre estos mitos).

Y también son muchos los que en vez de hacer cómics intentan emular el estilo literario del maestro *Tolkien*. Algunos ejemplos en nuestro país son **Fhera: la nueva orden** y **Leyendas de Daron**. Mientras **Fhera** comenzó como un cómic y **Daron** como un juego de rol *on-line*, el planteamiento de sus historias, los personajes y la ambientación nos descubren la influencia de autores de este género en los escritores de fantasía de hoy en día, que de unas ideas iniciales son capaces de crear obras literarias con un mínimo de decencia y calidad. Pero no son únicos ejemplos, las estanterías y la red están llenos de ellos.

Terminando...

El analizar la obra de *Tolkien* y después observar su influencia en los autores de años posteriores nos hace ver que, efectivamente, él inventó la fantasía heroica de hoy: da igual dónde esté, si en cómic o novela, nos hace volar a mundos irreales, pero que a veces nos parecerán tremendamente verdaderos, ya que estas historias nos hacen sentir como si las viviéramos de verdad y además estimulan nuestra imaginación.

Así que si uno está harto de chicos de la mermelada, bichos virtuales, futuros apocalípticos y triángulos amorosos, una historia de fantasía no viene mal... ^ ~

Carlos Benedito
Leticia CA

LA OPINIÓN DE LÁZARO

¿ES EL FRIKI UN ENFERMO?

Artículo raro. Por varias razones. Una es que me come el tiempo. Otra es que quiero publicar el cómic e ilustraciones que sobre el salón han hecho Rafa del Río y Ken Niimura y sólo me quedan estas dos páginas. Y otra que en mis artículos siempre intento forzaros a pensar, exponeros ciertos temas con sus pros y contras pero intentan-do no sacar conclusiones para que lo hagáis vosotros.

Pues bien, esta vez el tema es tan vergonzoso que directamente sólo haré unas cuantas preguntas para que las respondáis vosotros mismos, pues de nuevo ha llegado el salón y, como de costumbre, toca reflexionar.

Nota: Por razones que resultarán evidentes, me dirijo sobre todo a los chicos.

Para empezar, ¿a vosotros os parece normal que hubiera peña que llegara a los stands, agarrara un manga de cada y saliera por patas? ¿Es que el buen momento del sector lo que va a provocar es un aumento en la delincuencia? Si no podéis compraros todo, ¿no habéis pensado en hacer amigos aficionados y compartir las cosas?

Lo que nos lleva a la siguiente cuestión, pues cada vez se ve a más gente suelta por el salón, que se nota que ha ido sola, sin nadie. Vamos a ver, ¿no estamos todos en el mismo barco? No tenemos foros de internet, revistas, tiendas locales y mil medios para buscar aficionados en tu zona? ¿Es que vamos de verdad a mantener e incluso reforzar el tópico de que el aficionado al cómic es una persona solitaria e inadaptada socialmente?

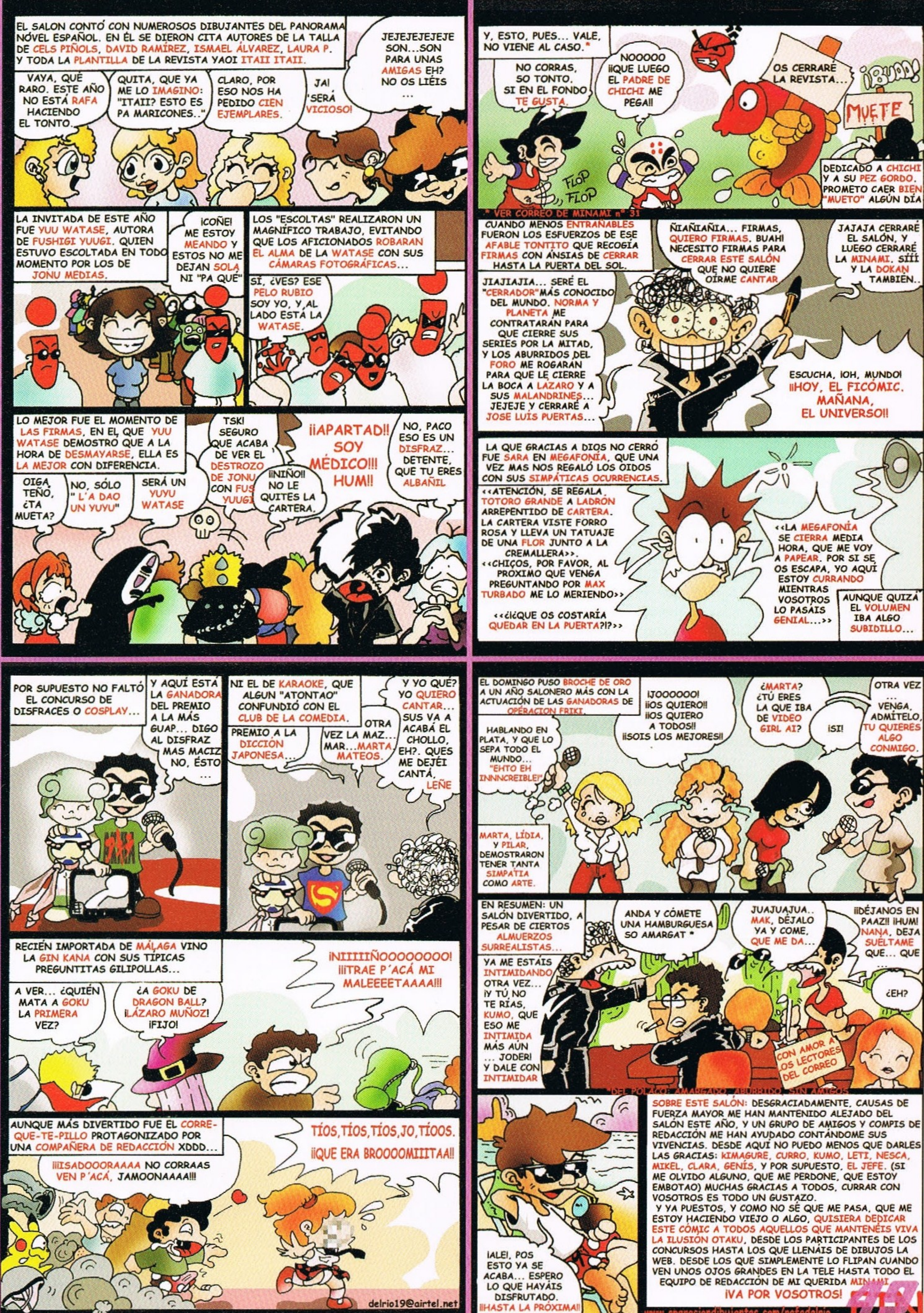
Hablando de hábitos sociales, ¿cuántas veces os voy a tener que repetir las ventajas de una buena higiene? ¿Es que a vosotros nos os saltaba la pituitaria en los concursos con el tufo que había allí? Joder, aunque sea miradlo como una manera de ligar, porque desde luego sin una mínima higiene no os vais a comer nunca nada con ninguna chica, os lo aseguro (a menos que ella sea tan guarra como vosotros, pero eso en las chicas es difícil de encontrar).

Porque de nuevo este salón se pudo ver a buitres y babosos como para parar un par de trenes. Y lo peor es que nadie lo denunciaba, como nadie denunciaba a los listillos que iban por ahí mangando cosas, ni se denunciaban los productos pirata que por allí rondaban. ¿Por qué nadie denunciaba nada? ¿Por qué tú, sí, tú que estás leyendo esto, cuando viste alguna de esas cosas no lo denunciaste ni interviniste ni hiciste nada de nada?

Nada más, como digo creo que estos temas son tan tristemente conocidos que no hace falta que explique más las cosas. Que cada cual responda a mis preguntas, y luego si puede que se mire a un espejo.

El mes que viene más, frikis.

Lázaro Muñoz



EL SALON CONTÓ CON NUMEROSOS DIBUJANTES DEL PANORAMA NÓVEL ESPAÑOL. EN ÉL SE DIERON CITA AUTORES DE LA TALLA DE CELS PIÑOLS, DAVID RAMÍREZ, ISMAEL ÁLVAREZ, LAURA P. Y TODA LA PLANTILLA DE LA REVISTA YAOI ITAII ITAII.
VAYA, QUÉ RARO. ESTE AÑO NO ESTÁ RAFA HACIENDO EL TONTO.
QUITA, QUE YA ME LO IMAGINO: "ITAII? ESTO ES PA MARICONES..."
CLARO, POR ESO NOS HA PEDIDO CIEN EJEMPLARES.
JA! "SERÁ VICIOSO!
JEJEJEJEJE SON...SON PARA UNAS AMIGAS EH? NO OS LIÉIS ...
LA INVITADA DE ESTE AÑO FUE YUU WATASE, AUTORA DE FUSHIGI YUUGI. QUIEN ESTUVO ESCOLTADA EN TODO MOMENTO POR LOS DE JONU MEDIAS.
¡COÑE! ME ESTOY MEANDO Y ESTOS NO ME DEJAN SOLA NI "PA QUÉ"
LOS "ESCOLTAS" REALIZARON UN MAGNÍFICO TRABAJO, EVITANDO QUE LOS AFICIONADOS ROBARAN EL ALMA DE LA WATASE CON SUS CÁMARAS FOTOGRÁFICAS...
SÍ, ¿VES? ESE PELO RUBIO SOY YO, Y AL LADO ESTÁ LA WATASE.
LO MEJOR FUE EL MOMENTO DE LAS FIRMAS, EN EL QUE YUU WATASE DEMOSTRÓ QUE A LA HORA DE DESMAYARSE, ELLA ES LA MEJOR CON DIFERENCIA.
OIGA, TEÑO, ¿TA MUETA?
NO, SÓLO "L'A DAO UN YUYU"
SERÁ UN YUYU WATASE
TSK! SEGURO QUE ACABA DE VER EL DESTROZO DE JONU CON FUSHIGI YUUGI
¡¡NIÑO!! NO LE QUITES LA CARTERA.
¡¡APARTAD!! SOY MÉDICO!!! HUM!!
NO, PACO ESO ES UN DISFRAZ... DETENTE, QUE TU ERES ALBAÑIL
Y, ESTO, PUES... VALE, NO VIENE AL CASO.*
NO CORRAS, SO TONTO. SI EN EL FONDO TE GUSTA.
NOOOOO ¡¡QUE LUEGO EL PADRE DE CHICHI ME PEGA!!
FLOP FLOP
OS CERRARÉ LA REVISTA...
¡BUAA!
MUETE
DEDICADO A CHICHI Y A SU PEZ GORDO. PROMETO CAER BIEN, "MUETO" ALGÚN DÍA
* VER CORREO DE MINAMI nº 31
CUANDO MENOS ENTRAÑABLES FUERON LOS ESFUERZOS DE ESE AFABLE TONTITO QUE RECOGÍA FIRMAS CON ÁNSIAS DE CERRAR HASTA LA PUERTA DEL SOL.
ÑIAÑIAÑIA... FIRMAS, QUIERO FIRMAS. BUAH! NECESITO FIRMAS PARA CERRAR ESTE SALÓN QUE NO QUIERE OÍRME CANTAR
JAJAJA CERRARÉ EL SALÓN, Y LUEGO CERRARÉ LA MINAMI. SIII Y LA DOKAN TAMBIÉN..
JIAJIAJIA... SERÉ EL "CERRADOR" MÁS CONOCIDO DEL MUNDO. NORMA Y PLANETA ME CONTRATARÁN PARA QUE CIERRE SUS SERIES POR LA MITAD, Y LOS ABURRIDOS DEL FORO ME ROGARÁN PARA QUE LE CIERRE LA BOCA A LAZARO Y A SUS MALANDRINES... JEJEJE Y CERRARÉ A JOSE LUIS PUERTAS...
ESCUCHA, ¡OH, MUNDO! ¡¡HOY, EL FICÓMIC. MAÑANA, EL UNIVERSO!!
LA QUE GRACIAS A DIOS NO CERRÓ FUE SARA EN MEGAFONÍA, QUE UNA VEZ MÁS NOS REGALÓ LOS OÍDOS CON SUS SIMPÁTICAS OCURRENCIAS.
<<ATENCIÓN, SE REGALA TOTORO GRANDE A LADRÓN ARREPENTIDO DE CARTERA. LA CARTERA VISTE FORRO ROSA Y LLEVA UN TATUAJE DE UNA FLOR JUNTO A LA CREMALLERA>>.
<<CHIÇOS, POR FAVOR, AL PRÓXIMO QUE VENGA PREGUNTANDO POR MAX TURBADO ME LO MERIENDO>>
<<¿¡¿QUE OS COSTARÍA QUEDAR EN LA PUERTA?!?>>
<<LA MEGAFONÍA SE CIERRA MEDIA HORA, QUE ME VOY A PAPEAR. POR SI SE OS ESCAPA, YO AQUÍ ESTOY CURRANDO MIENTRAS VOSOTROS LO PASÁIS GENIAL...>>
AUNQUE QUIZÁ EL VOLUMEN IBA ALGO SUBIDILLO...
POR SUPUESTO NO FALTÓ EL CONCURSO DE DISFRACES O COSPLAY...
Y AQUÍ ESTÁ LA GANADORA DEL PREMIO A LA MÁS GUAP... DIGO AL DISFRAZ MÁS MACIZ NO, ÉSTO ...
NI EL DE KARAOKE, QUE ALGÚN "ATONTAO" CONFUNDIÓ CON EL CLUB DE LA COMEDIA.
PREMIO A LA DICCIÓN JAPONESA...
OTRA VEZ LA MAZ... MAR...MARTA MATEOS.
Y YO QUÉ? YO QUIERO CANTAR... SUS VA A ACABÁ EL CHOLLO, EH?. QUES ME DEJÉI CANTÁ. LEÑE
RECIÉN IMPORTADA DE MÁLAGA VINO LA GIN KANA CON SUS TÍPICAS PREGUNTITAS GILIPOLLAS...
A VER... ¿QUIÉN MATA A GOKU LA PRIMERA VEZ?
¿A GOKU DE DRAGON BALL? ¡LÁZARO MUÑOZ! ¡FIJO!
¡NIIIIIÑOOOOOOOO! ¡¡¡TRAE P'ACÁ MI MALEEEETAAAA!!!
AUNQUE MÁS DIVERTIDO FUE EL CORRE-QUE-TE-PILLO PROTAGONIZADO POR UNA COMPAÑERA DE REDACCIÓN XDDD...
¡¡¡ISADOOORAAAA NO CORRAAS VEN P'ACÁ, JAMOONAAAA!!!
TÍOS, TÍOS, TÍOS, JO, TÍOOS. ¡¡QUE ERA BROOOOMIIITAA!!
delrio19@airtel.net
EL DOMINGO PUSO BROCHE DE ORO A UN AÑO SALONERO MÁS CON LA ACTUACIÓN DE LAS GANADORAS DE OPERACIÓN FRIKI.
¡JOOOOOO! ¡¡OS QUIERO!! ¡¡OS QUIERO A TODOS!! ¡¡SOIS LOS MEJORES!!
HABLANDO EN PLATA, Y QUE LO SEPA TODO EL MUNDO... "EHTO EH INNNCREIBLE!"
¿MARTA? ¿TÚ ERES LA QUE IBA DE VIDEO GIRL AI?
¡SI!
OTRA VEZ ... VENGA, ADMÍTELO, TU QUIERES ALGO CONMIGO.
MARTA, LIDIA, Y PILAR, DEMOSTRARON TENER TANTA SIMPATÍA COMO ARTE.
EN RESUMEN: UN SALÓN DIVERTIDO, A PESAR DE CIERTOS ALMUERZOS SURREALISTAS...
ANDA Y CÓMETE UNA HAMBURGUESA SO AMARGAT *
JUAJUAJUA.. MAK, DÉJALO YA Y COME, QUE ME DA...
¡¡DÉJANOS EN PAAZ!! ¡HUM! NANA, DEJA SUÉLTAME QUE... QUE ...
YA ME ESTÁIS INTIMIDANDO OTRA VEZ... ¡Y TÚ, NO TE RÍAS, KUMO, QUE ESO ME INTIMIDA MÁS AÚN ... JODER! Y DALE CON INTIMIDAR
¿EH?
CON AMOR A LOS LECTORES DEL CORREO
*DEL POLACO: AMARGADO, ABURRIDO, SIN AMIGOS
SOBRE ESTE SALÓN: DESGRACIADAMENTE, CAUSAS DE FUERZA MAYOR ME HAN MANTENIDO ALEJADO DEL SALÓN ESTE AÑO, Y UN GRUPO DE AMIGOS Y COMPIS DE REDACCIÓN ME HAN AYUDADO CONTÁNDOME SUS VIVENCIAS. DESDE AQUÍ NO PUEDO MENOS QUE DARLES LAS GRACIAS: KIMAGURE, CURRO, KUMO, LETI, NESCA, MIKEL, CLARA, GENÍS, Y POR SUPUESTO, EL JEFE. (SI ME OLVIDO ALGUNO, QUE ME PERDONE, QUE ESTOY EMBOTAO) MUCHAS GRACIAS A TODOS, CURRAR CON VOSOTROS ES TODO UN GUSTAZO.
Y YA PUESTOS, Y COMO NO SÉ QUE ME PASA, QUE ME ESTOY HACIENDO VIEJO O ALGO, QUISIERA DEDICAR ESTE CÓMIC A TODOS AQUELLOS QUE MANTENÉIS VIVA LA ILUSIÓN OTAKU, DESDE LOS PARTICIPANTES DE LOS CONCURSOS HASTA LOS QUE LLENÁIS DE DIBUJOS LA WEB. DESDE LOS QUE SIMPLEMENTE LO FLIPAN CUANDO VEN UNOS OJOS GRANDES EN LA TELE HASTA TODO EL EQUIPO DE REDACCIÓN DE MI QUERIDA MINAMI. ¡VA POR VOSOTROS!
¡ALE!, POS ESTO YA SE ACABA... ESPERO LO QUE HAYÁIS DISFRUTADO. ¡¡HASTA LA PRÓXIMA!!
49

TRABAJAR, ¿PARA QUÉ?

Antes de nada, tranquilidad, que este artículo no tiene nada que ver con la reforma laboral que intenta llevar a cabo el gobierno. Por mucho que el anterior artículo hablase de economía, dentro de un orden, no estamos en el diario económico **Expansión**, sino en **Minami**, revista dedicada al cómic y la animación japonesa... por mucho que haya quien no esté muy de acuerdo con nuestra existencia... ni con nada más, añado en voz baja.

Si no os enteráis, yo os lo explico: veréis, en un principio pensaba escribir sobre el futuro Salón del Manga (cuando escribo estas líneas aún le faltan un par de días); si no por otra cosa, porque ya me imagino lo que va a ser y lo que va a haber... e incluso el dinero que me voy a gastar (demasiado, como siempre). Pero los mejores planes se pueden estropear por alguna estupidez, y éste no ha sido una excepción. Sobre todo después de introducirme en un par de foros dedicados al manganime y contemplar las ideas que tiene alguna gente sobre gustos, derechos de propiedad, y tonterías similares.

REVISTAS, ¿PARA QUÉ?

Ya conté otra vez que, según algunos, las revistas son "muy malas" porque no hablan de lo ellos (y ellas) quieren. O porque tratamos de lo que no quieren que tratemos (hentai, yaoi, clásicos, novedades aquí, tebeos "no-manga", etc). Siguiendo con este argumento, para algunos no es necesario comprarse una revista cuando te puedes conectar a Internet y encontrarlo todo. Y en eso tienen razón: he encontrado que *Hayao Miyazaki* había muerto, que *Lázaro Muñoz* estaba en la cárcel y que existía una cuarta serie de **Reena y Gaudi** (*Slayers*)... por decir sólo algunas barbaridades. Pero, claro, al ser "gratis"- todo el mundo sabe que regalan los ordenadores y las conexiones a Internet, sin mencionar el tiempo de búsqueda o traducción - son evidentemente mejores, dónde vamos a ir a parar.

EDITORIALES, ¿PARA QUÉ?

Y es que Internet es el recurso para todo. Como las editoriales españolas (con perdón) son unas "ladronas" y publican en formatos "asquerosos" y encima "mal traducidos", nada mejor que bajarse de la red unas páginas que no tienen el problema de los formatos (lógico, no tienen ninguno). Además, cuentan la garantía de la traducción... de alguien que pasaba por ahí, si bien nadie dice que supiera japonés, o inglés, o su propio idioma. Y si el autor quería que se editaran en tinta reciclada o con el orden de páginas japonés (de derecha a izquierda), da lo mismo. Lo que importa es no darle ni un centimillo (de euro) a las editoriales ladronas que publican mal.

DISTRIBUIDORAS DE ANIME, ¿PARA QUÉ?

Lo mismo se aplica al anime. Mientras que aquí hay que pagar cantidades ingentes de dinero para contratar series y luego venderlas a los otakus, allá, en la red, hay a disposición de cualquiera cientos y cientos de animes (o quizá unos pocos menos). Pero ahí están para bajárselos, así que hay que aprovecharlo. ¿Derechos de propiedad? ¿Pero no ves que está en Internet, para todo el mundo? Al parecer la frase "prohibida la reproducción o difusión no autorizada" que aparece en todo vídeo, CD y DVD no significa nada para según qué gente. De todas maneras, todo el mundo sabe que las distribuidoras de anime son tan ladronas y trabajan tan mal como las editoriales.

SALONES, ¿PARA QUÉ?

Los salones del cómic, del manga, etc, son una reunión de tiendas en la que cobran por entrar, dicen (y algunos sin consignas para dejar bolsas, mochilas y similares, añado). Por tanto, quien no se gasta un euro en sus aficiones favoritas, veo muy difícil que lo haga para entrar en una reunión de tiendas. Sobre todo teniendo en cuenta que todo lo que haya para comprar se lo habrá descargado de alguna dirección en la red.

¿DERECHO A PIRATEAR?

Como ya os dije, todo lo que habéis leído hasta ahora son opiniones defendidas en diferentes foros de manganime. Al parecer alguien olvida que coleccionar manga y anime no es una profesión, ni nuestra vida depende de tener o no el último anime recién emitido en *TV Tokio*. Es una afición, como cualquier otra. Como coleccionar sellos o medallas o cajitas de porcelana. Imaginad que a un aficionado a los coches le diera por robarlos, porque, claro, están demasiado caros como para comprarlos todos. O que la gente se colara en todos los cines porque cuestan demasiado. Todos amparados en que están en su "derecho". Pues no. No existe ese derecho, por mucho que alguna gente se empeñe. Simplemente, se trata de ponerse límites: si uno no se puede comprar todo lo que hay en el mercado, pues no te lo compras. Ya se lo pedirás prestado a alguien que sí lo haya comprado, o se reúne dinero para comprarlo, si tantas ganas tienes. Pero no lo robes (eso es la piratería en realidad). Y si lo haces, por lo menos, no te quejes de que no sacan tal o cual serie, porque... ¿para qué? Tú no la ibas a comprar...

Jaime Ortega

P.D: Este artículo es responsabilidad exclusiva del autor. Quien no esté de acuerdo tiene todo el derecho del mundo a aguantarse.

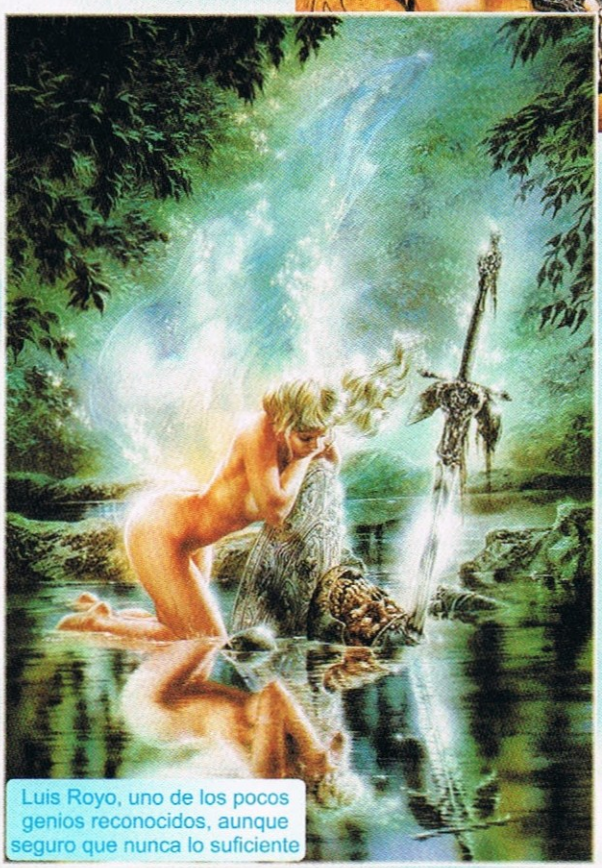
LLEGA LA ILUSTRACIÓN

- [...] Disney, que tiene los días contados...
- No es por nada, pero decir esto es como decir que Minami va a cerrar, que a muchos les gustaría, pero que todos sabemos que no va a pasar.

El Camino Perdido del Otaku 2: Haciendo Amigos

No, no os asustéis. No voy a ponerme (muy) trascendental. No voy a ponerme a desbarrar sobre *Voltaire*, *Rousseau* o *Diderot*; por muy interesante que fuera el movimiento socio-filosofo-científico que fue La Ilustración, no voy a martillear vuestras pobres cabecitas con desvaríos pseudo-filosóficos. Mi nivel de alcohol en sangre no es tan alto como para daros la tabarra con eso. Hoy os hablaré de aquellos que ilustran vuestras vidas, pero en el plano gráfico y no en el espiritual.

Una cosa aprendes en cuanto entras a trabajar en la **Minami** (algunos lo aprendimos incluso antes): de esto (escribir y dibujar) no se vive o se vive mal. Podéis imaginar que si ya de por sí los comics, tebeos, mangas o como los quieras llamar, no dan dinero para sus creadores (que sobre los editores habría mucho que hablar), mucho menos lo dan las ilustraciones. Para que uno pueda ganarse medianamente la vida dibujando ilustraciones, se tiene que meter en publicidad. Así de claro. Las ilustraciones en libros o artículos no hacen rico a nadie, amén de ser poco fiables ya que no siempre llaman para colaborar, o al menos no todo lo seguido que uno quisiese. Las campañas publicitarias, sin embargo, son algo más previsibles, seguras... y desgraciadamente también ingratas. Tu creatividad queda al servicio de los intereses del cliente al que le importa un pito tu vena artística y sólo quiere vender, por ejemplo, váteres y bidés. El lado bueno, aparte del dinero, es que una campaña publicitaria hace que tu trabajo se vea en muchos lugares y que tu nombre esté en el 'candelero'. Es así como muchos han descubierto al genial ilustrador hispano-uruguayo *Jordi Lavanda*, que ha llenado de arte botellas de agua, teléfonos móviles y mil y un complementos. Otro de mis preferidos es *Berto Martínez*, habitual colaborador de **El País**, al que descubrí en una de esas postales gratuitas, en una campaña de Cerveceros de España. Mucho arte en un trozo de papel.



Luis Royo, uno de los pocos genios reconocidos, aunque seguro que nunca lo suficiente

Si, como todos sabéis, es difícil vender tebeíllos en este país, más difícil aún es vender libros de ilustraciones. Dibujantes conocidos y contrastados en **El Jueves** como *Manel Fontdevila*, *Albert Monteys*, *Azagra* o *Mauro Entrialgo* también cultivan esta faceta de ilustradores, pero no por ello tienen más suerte a la hora de las ventas. Yo guardo como oro en paño un tomito de ilustraciones variadas del autor de **La Parejita** (*Fontdevila*), pero dudo de que mucha más gente lo conozca, por desgracia. Lo mismo vale para el ex-componente del grupo de autores de cómic (*Monteys*) La Peña, con bocetos inéditos de su **Calavera Lunar**. Todo eso se pierde para el gran público.

Aquí, otra vez, podemos sacar enseñanzas del Japón. Los otakus estamos más que acostumbrados a perseguir y comprar libros de ilustraciones o art-books, así que no nos extrañaría que las tiendas, quioscos y grandes almacenes se llenasen de publicaciones con las mejores ilustraciones de nuestros dibujantes patrios. Ya sólo falta que algún editor se anime, claro, que ahí está el quid de la cuestión. Habría que explicarles que esos libritos con dibujitos se venden como churros aquí en España (con perdón) cuando vienen de Japón y son de autores japoneses como *Shirow*, *Katsura*, *Toriyama*, *Sonoda*, *Hojo*, *Mikimoto*, *Fujishima*, *Miyazaki*, la *Yoshizumi*, la *Takeuchi*, las *CLAMP* o la *Akemi Takada* (a ver figuras, ¿cuántos ejemplares de su **Madoka** se vendieron en el último Salón del Manga de Barcelona? ¿A qué precio? Pues eso). Por mi parte, babeo de gusto con mis **AniHina 1** y **2**, los libros de ilustraciones de **Love Hina**; mi hermano y vecino de revista persigue a *Lázaro* para que le devuelva su 'peazo' libro **MS Gundam Ilustration World**. Mercado hay, señores, es cuestión de atarse los machos y lanzarse a editar ilustraciones de autores españoles. Personalmente, correría a comprar un libro de ilustraciones realizado por *Jordi Bayarri*, el dibujante de las súper macizas y súper cachondas (en todos los sentidos) protagonistas de **Magia y Acero**.

Que *Ayukawa* esté con vosotros.

Manuel "Kimagure" Ortega (a.k.a. **Curro**)

AL CÉSAR LO QUE ES DEL CÉSAR

Durante el último Salón del Manga de Barcelona (y llevamos ya 8), me he encontrado con bastantes personas, algunos de ellos compañeros de afición y profesión, y de entre las conversaciones que he mantenido con ellos y con otras personas, he podido entresacar un par de ideas, que después en casa me han servido para realizar una serie de reflexiones sobre la materia, que me gustaría compartir con todos vosotros.

Mío es el Poder de la Creación y la Destrucción

Lamentablemente, los articulistas a veces perdemos de vista la realidad, y no nos damos cuenta de la magnitud del poder que detentamos. Nos resulta difícil comprender la cantidad de personas que nos leen, y no somos conscientes de la influencia que nuestras opiniones (sí, opiniones, pues no son más que eso) pueden tener sobre aquellos que no quieren, no pueden o deciden no crearse una propia.

El motivo de estas líneas no es el de castigar esta forma de borreguismo, sino una suerte de apología de la función que muchas veces hemos de asumir y acometer: la de ayudar a que el público se forme una opinión sobre el material que nos toca (o elegimos) comentar.

Lamentablemente, muchas veces, más de las que nos gustaría reconocer, nuestro pobre criterio se enfrenta con dudas y dilemas que decidimos afrontar de la forma más simple posible. Lo peor del caso, es que estos atajos pueden acabar produciendo una impresión errónea en el lector de nuestras palabras, ajeno la mayoría de las veces a las dificultades a las que nos hemos de enfrentar para tener los textos listos a tiempo para la entrega. El lector no tiene por qué saber que, a veces, nos equivocamos, dando por buena una información que no lo es, haciendo suposiciones cuando el tiempo no nos permite refrendar los datos de los que partimos a la hora de documentarnos, y utilizando un criterio que no es, evidentemente, infalible. El lector da por buena una información que nosotros hemos creído correcta. A veces, acertamos, otras nos equivocamos, pero eso el lector, vosotros ahora mismo, no tenéis modo ni necesidad de saberlo. Lo habéis leído escrito por Alguien que firma un artículo. Debe ser verdad todo lo que diga. A él le pagan por estar informado. Debe de estarlo.

Puede haber articulistas a quienes cometer un error de vez en cuando no les importe demasiado. A mí me cabrea de mala manera. Sobre todo si me lo echan en cara, ya que no puedo rebatirlo. Pero sobre todo, sobre todas las cosas y situaciones, me cabrea si lo detecto yo antes de que nadie me diga nada al respecto. Me cabrea porque he de reconocer que la información que os he ofrecido no es todo lo correcta que debería. Me cabrea porque, si nadie se ha dado cuenta, es porque todos pensáis que tengo razón, dando por buena una falacia que ha surgido (por acción u omisión) de mi intención por ofreceros una información veraz y contrastada.

Ese error que vosotros dais como bueno parte del compromiso que he aceptado de proponeros y mostraros argumentos para que seáis capaces de desarrollar y alimentar unos gustos y criterios propios sin caer en el tópico de los spoilers (destripafinales en castizo).

Y lo que más me duele es que, cada vez que cometo uno de estos errores, estoy fallando a ese compromiso que he asumido con vosotros. Si la información que os ofrezco no es veraz y completa hasta las últimas consecuencias, ¿qué criterio espero pues que desarrolléis a partir de unos datos incompletos o erróneos?

Desdramaticemos: No llegará la sangre al río

Eso es cierto: gracias a Dios, no he llegado ha cometer errores de los verdaderamente graves. Como decía más arriba y muchos de vosotros habréis podido comprobar a lo largo de mis escasas colaboraciones en la revista, procuro que mis artículos cumplan una serie de premisas básicas (que además coinciden con algunas de las de la revista en general, ya se encargó *Lázaro* de machacarnos con eso en su día):
-Nada de spoilers (destripes).
-Información sobre la calidad general del producto, sin hacer excesivos aspavientos sobre temas poco importantes como apreciaciones personales sobre los personajes, etc.
-Información imparcial y lo más exacta posible sobre los soportes en los que podéis encontrar la obra a comentar.
-Una pequeña reflexión final sobre qué argumentos le veo que puedan hacerla interesante a vuestros ojos, gastando a veces un par de frases para rebatir las críticas más infundada o tópicas sobre la misma.

Partiendo de esta base, mucha gente debería dar por buenos la mayoría de los argumentos que os ofrezco, tanto los positivos como los negativos. Sin embargo, a veces, más por omisión que por mala fe, se me ha colado algún dato erróneo, que sin revestir excesiva importancia en la valoración final de la obra comentada, sí que puede llegar a molestar u ofender a quienes poseen información más precisa que yo en ese momento (en mi descargo he de decir que procuro contrastar TODA la información que utilizo en mis artículos), principalmente a los responsables de la edición en español de dicha obra. Y aunque bien pudiera desentenderme de la responsabilidad sobre esos errores involuntarios, soy incapaz de hacerlo, ya que siendo errores vertidos en mis textos, falsean una información que yo pretendía hacer lo más veraz posible.

Como muestra, podría mencionar ciertos comentarios excesivamente duros (que gracias a Dios corregí a tiempo, al obtener información técnica adicional de fuentes externas al mundillo) sobre el audio en la primera versión de mi artículo sobre **Kare Kano**. Si los comentarios que aparecieron publicados os parecen duros, no os invitaré a leer la versión original de los mismos, que espero *Lázaro* se haya encargado de hacer desaparecer discretamente.

También podría hacer mención a mi afirmación en el artículo sobre la nueva edición de **Akira** en DVD, de que se trataría de la primera edición de anime con el audio en 5.1. No es que ignorase u obviase que Jonu ya lo hizo antes con **Jin-Roh** y que Columbia Tristar lo acaba de hacer con **Metrópolis** (de acuerdo: los de Columbia juegan en otra

liga y no los tenía en cuenta al redactar el artículo). Simplemente es que se me olvidó. Simple, sencilla y llanamente, se me olvidó. ¿Y por qué? Pues porque soy humano, como cualquiera de vosotros, y aunque a veces pueda manejar más información que la mayoría de vosotros sobre un determinado tema, aunque pueda organizar y plasmar esa información en forma de artículo, sigo siendo humano. Y estoy sujeto a errores.

Perdonad y seréis perdonados...

Aunque de manera indirecta estoy pidiendo perdón a todo aquel que se pueda haber visto ofendido, vilipendiado o confundido por las opiniones que vierto en mis escritos, sirva este texto para que todos los que nos movemos por el mundillo editorial hagamos una reflexión al respecto y nos digamos a nosotros mismos: ¿Acaso poseo yo la verdad absoluta?

No importa si somos articulistas, editores, productores o traductores: todos estamos sujetos a la posibilidad de cometer un error en un momento u otro (*NdL: Habla por ti, vulgar ser humano* ^_^). Por mi parte, procuro que éstos sean los menos posibles, pero aun así se me cuela alguno. ¿Me pondré pues, hecho un basilisco, cuando alguien venga a reprochármelo?

No.

Si está en mi mano, procuraré analizar los argumentos que se me ofrezcan, sopesarlos con la información que obre en mi poder y agradecer en lo posible la corrección, siempre y cuando ésta lo sea, y no una pataleta de infante ofendido en sus convicciones. Aprenderé de mis errores, como he hecho toda mi vida, y procuraré, al menos, no repetir los mismos en otra ocasión venidera.

En realidad, esta actitud de autocrítica y deseos de mejora debería extenderse más entre aquellos que tenemos algo que decir sobre el manga y el anime en nuestro país: Hacemos un trabajo que nos apasiona. Por esa misma razón, nos vemos impelidos y condicionados a ofrecer una visión parcial del mismo. Nos cuesta reconocer los errores, ya sean éstos cometidos por Acción o por Omisión. Tan equivocado es el ofrecer una información errónea por no molestarse en contrastarla como falsearla a sabiendas con el peregrino objetivo de dañar a una supuesta y mal entendida competencia. Tanto se equivoca el que niega lo obvio como el que cambia de parecer a cada momento que pasa, ofreciendo alternativamente dos visiones contrapuestas del mismo tema, incapaz de ofrecer un criterio propio.

A veces, no somos conscientes de cuánto poder encierran nuestras opiniones. Lo mínimo que se nos debe exigir es que seamos consecuentes con ello. Lo mínimo que se os puede exigir a VOSOTROS, es que seáis conscientes de nuestras limitaciones, que comprendáis hasta qué punto somos como vosotros, personas que manejan una información y extraen de ella sus propias conclusiones. Somos personas que han decidido compartir con vosotros sus opiniones sobre unos temas que nos apasionan a todos. Opiniones, no Dogmas, influenciadas por experiencias y vivencias irrepetibles y únicas, con lo cual no son más que visiones particulares, reflejos caleidoscópicos de una realidad que debéis descubrir por vosotros mismos. Guías, tal vez, nunca Reglas, ya que distintos criterios conforman distintas visiones de una misma realidad...

Estooo... ¿No me habré puesto demasiado profundo y filosófico hacia el final, verdad?

By Mikel...

Por ejemplo, siempre hemos hecho mención a lo poco que se preocupa Norma por el manga y por mantener buenas relaciones con la prensa del tema. Bien, ahora parece que quieren cambiar eso y somos los primeros en alegrarnos y anunciarlo a bombo y platillo.

OPERACIÓN FRIKI

¡LA SORPRESA DEL SALÓN!

Un excelente nivel musical dejó un estupendo sabor de boca a público y participantes

By Friki Martin

Un éxito de público, sin lugar a dudas

Finalmente, llegó el Salón del Manga de Barcelona, y llegó la final de **Operación Friki**, que tuvo lugar la mañana del domingo, sobre el escenario principal del Salón. Allí estuvieron cinco de los seis finalistas del concurso, ya que *Alake* (por cierto, una de las más votadas), no pudo desplazarse a Barcelona por motivos familiares.

Ante esta baja, la organización tuvo que seleccionar un participante reserva para sustituir a *Alake*, pero la imposibilidad de encontrar un criterio consensuado hizo que se optara por incorporar a los cuatro reservas a la final. Finalmente, por un ligero error en la coordinación de mails, se incorporó a la final *María Hernández*, a quien se le había notificado que también pasaba a la final, quedando la gala cerrada con 10 participantes.

Una avería en la línea 1 del metro hizo que mucha gente, entre ella alguno de los concursantes, llegara tarde, por lo que el principio del concurso se retrasó ligeramente. Finalmente, cuando faltaban unos minutos para las once, *Lázaro Muñoz* cogió su micro y comenzó la final de **Operación Friki**.

Momoko

Cristina

Otakumoon

Abrió la gala *Esther "Momoko" Álvarez*, de Valladolid (la tierra del Eresma ;)), que interpretó "Tokio no machi de", de la película de **Card Captor Sakura**. Le siguió *María "Otakumoon" Baeta*, de San Cugat del Vallés, con un clásico entre los karaokeros, "Zankoku na tenshi no thesis", el tema de apertura de **Neon Génesis Evangelion**. A continuación actuó *Miriam "Mimi" Constantí*, de Espulgas de Llobregat, que interpretó un tema de una de las series mas interpretadas: "I Wish" de **Digimon** 01. De Murcia llegó la benjamina de la convocatoria, *Lydia Cuestas*, para cantarnos "Dan dan kokoro hikareteku", de la sempiterna **Dragon Ball**. Tras ella, le llegó el turno al único participante masculino de la tanda, el vallisoletano *Daniel "Mayo" Muñoz*, que se marcó una estupenda coreografía del tema "The Biggest Dreamer", **Digimon Tamers**, que fue su canción elegida, no sin antes tener unos ligeros problemas con el sonido. *Cristina Forcelledo* vino desde Asturias y cantó "Breeze" del anime de **Slayers**. No tuvo mucho que viajar *Pilar "An Ling" Giménez* para llegar a Hospitalet desde Cornellá. *Pilar*, que fue una de las ganadoras del karaoke del pasado año, interpretó el tema "Suteki da ne", en un perfecto japonés. *María "Yohko" Hernández*, realizó una buena interpretación del conocido "Dame!" de **Rounin Kenshin**. *Marta Mateo* se marcó, de nuevo, el tema de apertura de **Evangelion** que, curiosamente, fue también la elegida por *Rebeca Santiago* para cerrar la primera vuelta. Comentaros que *Rebeca* era quién más largo camino había realizado, ya que venía desde La Laguna, en las Islas Canarias. Justamente en ese archipiélago, es donde estaba *Alaska*, nuestro jurado sorpresa que, debido a una actuación, no pudo estar con nosotros.

Mayo

Yohko

En la segunda vuelta, *Esther* interpretó "Supergol", de **Ganbare Kickers!**, *María Baeta* se marcó un difícil "Campeones" -y es que una canción con tonalidad para chico es bastante difícil para una chica, y viceversa-. *Mimi* nos hizo sentir añoranza a todos con su versión de "Bésame, Licia" y *Lydia* repitió tema al cantar de nuevo "Supergol", una de las más oídas en esta final.

Becky

Mimi

Mayo repitió anime, ya que cantó "Target", de nuevo teniendo a **Digimon** como base de su participación. De todos es sabido que las baladas son más difíciles que los temas rápidos, pero *Cristina* no dudó en encarar "Saigo no yakusoku",

Contra todo pronóstico, Lázaro llegó casi a tiempo

el conocido tema de *Meiko* de **Marmalade Boy**. *Pilar* interpretó el tema principal de "Bateadores", que humedeció los ojillos de Lázaro (que no dudó en sacar el mechero, pues como todos sabéis -o deberíais saber- es un ferviente fan de la serie de *Adachi* (¿sabíais que esta revista se llama así, Minami, en rendido homenaje a los encantos de *Bárbara*, la protagonista femenina de dicho manga? ¿Qué os creíais, que nuestro director no tenía su faceta friki?)). *María Hernández* cantó "Secret of my heart", un conocido tema de la cantante pop *Hikaru Utada*, que se ha utilizado también en el anime de **Detective Conan**. *Marta Mateo* nos cantó el tema de **Eriko** y la sobredosis de nostalgia se saldó con la versión de "La magia de Emi" que realizó la canaria *Becky*.

Los finalistas al completo

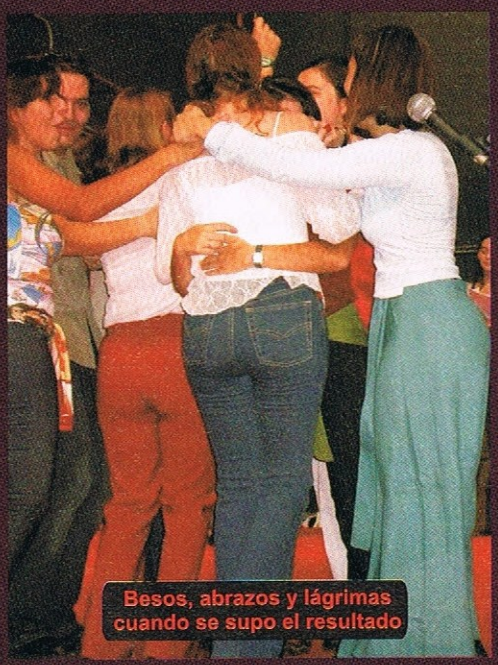
Mientras el jurado deliberaba su decisión, los chicos de la Acad... uy,perdón- tuvieron su momento OT, cuando juntos y entrelazados, interpretaron todos juntos **Supergol** (otra vez, aunque ahora en su versión extendida). Tras sesudas conversaciones, el jurado decidió hacer una tercera vuelta con las tres finalistas mejor clasificadas, debido, sobre todo, al excelente nivel de participación. Esta vez sería una misma canción para las tres elegidas, que fueron *Lydia Cuestas*, *Pilar Jiménez* y *Marta Mateo*.

Al jurado le costó mucho elegir

Jurado y público siguieron con atención las evoluciones sobre el escenario de las tres finalistas, que interpretaron obligatoriamente "Supergol" (pues debía ser una canción que conocieran las tres, y ellas estuvieron de acuerdo). A todo esto, La Farga se había ido llenando con más y más gente que se acercaba sorprendida al escenario al oír la calidad de las voces que iban desfilando. Una vez terminadas las actuaciones, y tras una apretada riña, el jurado no tuvo más remedio que entregar el primer premio compartido a las tres chicas, que, así, han conseguido el premio de participar en la grabación de un disco profesional. Abrazos, nervios, lágrimas sobre el escenario, mientras *Lázaro* felicitaba a las tres ganadoras y los aficionados aplaudían a rabiar.

Tras bajar del escenario, *Lázaro*, *Mike* y las chicas ganadoras, comenzaban a perfilar los detalles del disco, de cuya génesis hablamos en las siguientes páginas, mientras algunos concursantes decían que el año que viene iban a repetir, pero... ¿Habrá **Operación Friki II**? Sólo el tiempo, vuestras cartas y e-mails tienen la respuesta.

PD: Huelga decir que ya tardáis en ir a mirar el CD. Quedaréis satisfechos/as, os lo aseguramos.



Besos, abrazos y lágrimas cuando se supo el resultado

Jurado y finalistas quedaron muy satisfechos

Las tres ganadoras posan felices

ELLA ES: Lydia Cuestas

NACIÓ: El 7 de abril de 1983 en Barcelona

SU SIGNO ES: Aries

ALTURA: 1'60 m.

PESO: 54 Kg.

COLOR FAVORITO: Azul marino

COMIDA FAVORITA: Huevos fritos con patatas

MASCOTA: Su gato

ROPA FAVORITA: Todo lo que le siente bien

SU CHICO IDEAL: Aquel al que no le dé vergüenza estar con una chica tan loca como ella. Ése será el perfecto; además debe ser sincero, cariñoso y todo eso y, muy importante, que comparta (o por lo menos respete) sus aficiones y sus sueños, como ella hará con los suyos.

LO QUE MÁS ADORA: Las sonrisas grandes y sinceras

LO QUE MÁS ODIA: La intolerancia

MANGAS FAVORITOS: Kamikaze Kaito Jeanne, Card Captor Sakura, Ranma ½,, etc...

ANIMES FAVORITOS: Ah, My Goddess, Escaflowne, Kare Kano, Card Captor Sakura, Ranma ½, Detective Conan, Fushigi Yiigi, Dragon Ball, Ruronin Kenshin, Ayashi No Ceres, etc...

CANCIONES FAVORITAS: "Butterfly", "Wish" y todas las de Digimon en general; la mayoría de la música de Escaflowne y Hikaru Utada en J-pop, especialmente "Sakura Drops".

ELLA ES: Pilar Giménez

NACIÓ: El 29 de Mayo de 1982 en Esplugas de Llobregat, Barcelona

SU SIGNO ES: Géminis

GRUPO SANGUÍNEO: A+

ALTURA: 1'63 m.

PESO: 55 Kg.

MEDIDAS: 93-65-95

COLOR FAVORITO: Dorado, rosa pálido

COMIDA FAVORITA: La japonesa (cómo no...)

MASCOTA: No tiene, pero adora los perros

ROPA FAVORITA: Los tejanos con un jersey bien ajustado

SU CHICO IDEAL: Alto, moreno, cariñoso y simpático

LO QUE MÁS ADORA: Aparte de su familia, la música

LO QUE MÁS ODIA: La falta de sinceridad, la falsedad y el egoísmo

MANGAS FAVORITOS: Card Captor Sakura, Video Girl Ai, X, Ranma, Rurouni Kenshin, Marmalade Boy y muchos más.

ANIMES FAVORITOS: Card Captor Sakura, X TV, Aa Megamisama (oh! My Goddess), Video Girl Ai, Ranma, Escaflowne, Rurouni Kenshin, Ayashi No Ceres, etc..

CANCIONES FAVORITAS: Toki Ni Ai Wa (Utena Movie); Dame! (Rurouni Kenshin); Truth (Meitantei Conan); White Reflection (Two Mix); Boku Tachi Wa Kore Kara (Ranma ½); Dame! E It's Gonna Rain (Rurouni Kenshin), etc.

ELLA ES: Marta Mateo

NACIÓ: Un 10 de noviembre de 1980, en Sabadell

SU SIGNO ES: Escorpio

GRUPO SANGUÍNEO: A+

ALTURA: 1'54 m.

PESO: 42 Kg.

MEDIDAS: 85-59-80

COLOR FAVORITO: Blanco

COMIDA FAVORITA: Paella, comida oriental y el chocolate

MASCOTA: Tiene cuatro perros (Lissi, Chuky, Gala y Uni) y un gato gordo (que pesa 6 kg) llamado Boliche

ROPA FAVORITA: Pantalones acampanados y las sudaderas con capucha

SU CHICO IDEAL: Alegre, divertido, responsable, cariñoso, y puestos a pedir... ¡¡Muy muy guapo!!

LO QUE MÁS ADORA: La familia, la amistad, los helados, el deporte, la naturaleza, la literatura... ¡y muchas cosas más!

LO QUE MÁS ODIA: La arrogancia, el machismo, las mentiras, la envidia, el racismo, la política... (¿y quién no?)

MANGAS FAVORITOS: Marmalade Boy (y todo lo de Yoshizumi) , Video Girl Ai, I's, Card Captor Sakura, Love Hina, etc.

ANIMES FAVORITOS: Marmalade Boy, Card Captor Sakura, Fushigi Yuugi, Dr.Slump, Sailor Moon y de cuando era pequeña, "Jackie y Nuca" y la maravillosa "La aldea de Arce".

CANCIONES FAVORITAS: "Sobakasu" y "Kimi ni fureru dake de", de Rurouni Kenshin; "Zankoku na tenshi no Tesis" de Evangelion; "Egao ni aitai" y "Moment" de MBoy, etc.

OF: EL DISCO

Ahora ha llegado el momento de hacer este disco algo más nuestro, y para ello os pedimos vuestra ayuda para elegir el repertorio que irá en el mismo. Podéis optar por cualquier canción de anime y de j-pop, a ser posible popular y conocida en España. Es decir, que nos parece muy bien que opines que el tema de apertura de esa serie que acaban de estrenar en el canal "Wowowow" de Japón sea muy buena, pero ahora mismo casi todo el mundo puede canturrear el "Sakura saku". Podéis enviar vuestros votos a *minami@aresinf.com*. En los números de enero, febrero y marzo (en principio), junto a los resultados provisionales de vuestras votaciones, iremos haciendo una entrevista en profundidad a cada una de las tres ganadoras (y si podemos al resto de finalistas). Así que ya sabéis, el próximo número conoceremos algo más a *Lydia*. También os proponemos un juego, ya sabéis que algunas canciones las cantarán individualmente, pero, en las que canten como conjunto, ¿qué nombre les pondríais al "grupo"? Y sí, sí vale lo de las "Three Lights", pero ya parece un poco manido, ¿no? Un último apunte, os recordamos que son tres chicas, así que no parece lógico que canten temas que parecen quedar bien sólo con voces masculinas.
Aquí tenéis una lista orientativa, pero estamos también abiertos a todas vuestras sugerencias y votos.

CANCIONES PARA VOZ FEMENINA

SERIE	CANCIÓN
CANDY CANDY	OPENING
CARD CAPTOR SAKURA	CATCH YOU, CATCH ME
DIGIMON	I WISH
J-POP (HIKARU UTADA)	AUTOMATIC
J-POP (MISIA)	EVERYTHING
KIMAGURE ORANGE ROAD	KAGAMI NO NAKA NO ACTRESS
LOVE HINA	SAKURA SAKU
MARMALADE BOY	EGAO NI AITAI
NEON GENESIS EVANGELION	FLY ME TO THE MOON
NEON GENESIS EVANGELION	ZANKOKU NA TENSHI NO TESIS
ROUROUNI KENSHIN	DAME!
ROUROUNI KENSHIN	HEART OF SWORD
ROUROUNI KENSHIN	1/3 NUNJO NA KANYO
SAILOR MOON	MOOLIGHT DENSETSU
SLAYERS	GET ALONG
SLAYERS	GIVE A REASON
TENCHI MUYO	TALENT FOR LOVE
DRAGON BALL GT	ENDING
RANMA ½	JAJAUMA NI HASENAI
MACROSS	DO YOU REMEMBER LOVE?
SHERLOCK HOLMES	SHERLOCK HOLMES
COWBOY BEBOP	THE REAL FOLK BLUES
CARD CAPTOR SAKURA	TOBIRA WO AKATE
NICKY, APRENDIZ DE BRUJA	VUELO
PRINCESA MONONOKE, LA	TEMA PRINCIPAL

CANCIONES PARA VOZ MASCULINA

SERIE	CANCIÓN
OTAKU NO VIDEO	TATAKAE OTAKING
CAPITÁN TSUBASA	DRAGON SCREAMER
CRAYON SHIN CHAN	ORA WA NINKIMONO
J-POP (SOUTHERN ALL STARS)	PACIFIC HOTEL
SAINT SEIYA	PEGASUS FANTASY
MAZINGER Z	MAZINGER Z
SAINT SEIYA	CABALLEROS DE ZODIACO
DIGIMON	BUTTERFLY
DRAGON BALL	MAKAFUSHIGI ADVENTURE
CAPTAIN HARLOCK	CAPITÁN HARLOCK
DETECTIVE CONAN	TRUTH
DRAGON BALL Z	CHA LA HEAD CHALA

Los Acertijos de Conan

El caso del cuerpo desplazado

¡¡Aún no entiendo qué hacéis aquí!!- exclamaba Kogoro todo enfadado.
-Ni yo, papá...- el tono de Ran también denotaba cierto enfado.-¡Pero Conan se ha empeñado en venir contigo!
-Es que me preocupa Mouri, eso de venir a una cita tan apresurada a un sitio tan lúgubre...- el pequeño detective siempre buscaba la excusa perfecta.
-¿Lúgubre? ¡Estamos en la morgue! ¡Claro que es lúgubre! Y he venido porque un antiguo compañero mío y detective privado me ha citado porque parece que ha descubierto algo sobre el tráfico de órganos que se lleva a cabo en este hospital.-

Momentos después los tres estaban reunidos con el doctor Ketchum en la sala A, donde también se encontraban Brock y Misty, los dos ayudantes del médico forense.

-Sí, señor Mouri, hemos quedado nosotros también aquí con el inspector Saga, pero no ha venido y eso que le di mi número de móvil para que me llamase...- se apresuró a decir el doctor Ketchum.
-Qué raro...- Kogoro se empezaba a poner nervioso.
-Bueno- se adelantó el doctor -yo ahora vuelvo, he de arreglar un montón de papeleo y no puedo estar esperando toda la mañana.-
Pero justo al salir por la puerta suena el teléfono de la sala y justamente entra Ketchum de nuevo. "Ya lo cojo yo", dice.
-¡Ah! Detective Saga... que... no, no, estamos en la Sala A... ¿qué? La D no, espere que voy a buscarlo.
-¿Era Saga?- pregunta Ran.
-Sí, se ha equivocado, está en la D, en la otra punta del hospital, voy a buscarlo...

El doctor Ketchum sale de la sala, quedándose en ella nuestros amigos y los ayudantes del doctor. De repente, el silencio se interrumpe...
-Ufff... ya estamos- dice Misty -¡Qué calor!-
-Es verdad- asiente Conan llevándose la mano a la frente. -¿Qué ocurre?-
-Últimamente la calefacción se dispara- responde Brock -y hace un calor espantoso.-
Justo en ese momento Ketchum irrumpe en la sala de forma brusca.
-¡Muerto!¡Está muerto!-
-¡¿Qué ocurre?!- pregunta Kogoro.
-Saga...¡el señor Saga!, está muerto... en la sala D, todo bañado en sangre, creo que le han disparado, vengan, he preferido no tocar nada.-
La cara de asombro de todos en la sala no se hizo esperar, así como sus prisas por llegar a la sala D del hospital. Pero una vez allí...
-Aquí no hay nada...- Ran no salía de su asombro mientras señalaba el suelo -¡Mirad! Todo un charco de sangre en el suelo.-
-¡Ran!- se apresuró a decir Mouri -Avisa al inspector Megure... pero... ¿pero dónde está el cuerpo? Ketchum, ¿dónde dijo...? ¿Alguien ha visto al doctor?-
-Es extraño- dijo Misty mirando hacia atrás -Cuando salimos de la sala A iba detrás de mí.-
-Ya ha llegado- dijo Conan mientras observaba al doctor que estaba en el pasillo.
-Lo siento, no podía entrar... Saga y yo éramos amigos.-
-Hum...- pensó el pequeño detective -los médicos forenses están acostumbrados a estas cosas...- Pero su pensamiento se vio interrumpido por Kogoro.
-Ketchum, Saga no está aquí, ¡aquí no hay ningún cuerpo!-
-¿Cómo?- los ojos del doctor se abrieron de par en par -¡No puede ser! Estaba...¡estaba ahí!¡yo lo vi!-
-Mejor me voy a llamar a Megure- interrumpió Ran -esto es demasiado raro.-
Ran fue a llamar, pero...
-¡Qué fallo!- dijo toda sonrojada- pensaba que esto de la pared era un teléfono y es la calefacción.-
-¿La calefacción?- se sorprendió Conan...
-Da igual, llamemos desde la sala A- dijo Misty mientras posaba su mano en el hombro de Ran.-

Y allí se dirigieron las dos chicas acompañadas por Conan, pero cuando llegaron a la sala su sorpresa fue mayúscula: ¡el inspector Saga se encontraba allí tendido en el suelo! Ran se apresuró a llamar por teléfono pero con las prisas le dio a llamada recibida. Lo cual sorprendió a Conan que mientras observaba el cuerpo pensaba "qué raro... no ha sonado". Así pues, aprovechando que ni Ran ni Misty miraban tocó el cuerpo... "Vaya, está caliente, pero lleva rato muerto... ¿cómo ha llegado hasta aquí? ¿Y qué es esto? ¡Está mojado!".
¡¡Conan!!- Ran cogió al pequeño detective por las orejas- ¡No toques nada hasta que no vengan mi padre o Megure. Y ahora te vienes conmigo a ver a papá y a decirle que el cuerpo está aquí.-
Pero Conan no dejaba de darle vueltas a la cabeza: "¿Cómo ha llegado el cadáver hasta la sala A desde la otra punta del hospital? ¿Y cómo es que está todo mojado?". En ese momento se abrió la puerta de la sala A de nuevo... era Misty.
-¡Ran!¡Vuelve! El inspector Megure ha llamado y pregunta por ti.-
Conan se quedó estupefacto y preguntó: "¿Ha llamado ahora?"
-Sí- respondió la joven ayudante- Ahora cuando acabábais de salir de la sala...
Los ojos de Conan se abrieron de par en par y unas palabras rugieron en su mente "¡¡YA LO TENGO!!"

Conan ya lo ha resuelto, ¿y tú? ¡Te damos hasta el próximo número para que la averigües!

Paco Hernández

CONTINUARÀ

VIA LAYETANA 29, 08003 BARCELONA TELF. 93 310 43 52 FAX 93 310 45 21
E-MAIL · enric@continuara.jazztel.es

TENEMOS SERVICIO DE
VENTA POR CORREO
SOLICITA NUESTRO CATÁLOGO

CADA MES TODAS LAS
NOVEDADES
NACIONALES Y DE
JAPÓN

- ARTBOOKS
- MANGAS
- REVISTAS DE ANIME
- REVISTAS DE COMIC
- REVISTAS DE J-POP
- CD'S Y CD SINGLES
- TRADING CARDS
- MERCHANDISING...

¡Muy buenos días a todos! Ya estamos en pleno otoño así que toca aceptar la cruda realidad y volver a la rutina solamente rota, muy de vez en cuando, por algún evento frikoso que nos devuelve la fuerza vital. Hum... ¿Creéis que yo habría sido buena para que me entrevistaran en **Otaku no Video**? Volviendo a temas más serios, hoy he visto el amanecer más bonito de mi vida, bueno, quizá haya visto otro mejor y ahora no lo recuerdo. Siento que no hayáis podido compartir ese momentazo conmigo, pero a cambio os dejo con esta súper sección que ya es más vuestra que mía. Disfrutadla.

Por cierto, hoy he aprendido que un inglés llamado *F.R. Leavis* decía que leyendo buenos libros te acabas convirtiendo en una buena persona. Entonces... ¿en qué os convertiréis los que leéis **Minami**?

"Señores de minami les pido un favor si mepuede en viar el correo de gainax para desirles que escrivi la segunda parte de evangelion avasandome de la pelicula y de la serie imajine rei es feliz como lo sera shinji y asuka pero primero tendran que peliar mucho con angeles malbados del in fierno as ta con el demonio lusifer si vosotros me ayyudais le pro meto un trato tendran el 10% de las ganansias de mi serie aremos un contratocomo ustedes tendran el 10% de ganansia les aseguro que esta segunda parte sera lomaximo as ta dios a plaudira a esta serie grasias y espero su repuesta"

Ascensión López

Con *mails* como éstos, ¿no os entran ganas de ser correeros? Lo sentimos, pero creemos que los señores de Gainax no van a poder atenderte en este momento. Tu mensaje ha quedado grabado para la posteridad ^_~

Lorena Salvador, Onteniente.
Claro que es posible estudiar cómic en nuestro país aunque realmente te envidio cuando dices que no te importaría tener que irte a Japón. ¡Quién pudiera! Mira, en tu comunidad autónoma he oído hablar de la *Escuela Taller Comic "Top Hat"*. En Barcelona está la escuela Joso, que quizá es la que tenga más fama (más que nada porque es la que más publicidad hace). En cuanto a lo de para qué sirven los programas que incluimos en la carpeta de utilidades... a ver... cómo lo diría... ¡sirven para poder ver y escuchar lo que el amigo *Nescafé* mete en las demás carpetas! Si tú has podido disfrutar de todos los vídeos, música, imágenes y juegos sin necesidad de instalarlos es porque ya los tenías en tu ordenador; los mismos u otros que desempeñan la misma función. Gracias mil por tus ánimos y ahí va tu dirección. También hemos recibido tu e-mail. ^_~

Maribel Martínez, Villajoyosa.
Gracias mil por tus consejitos sobre el tipo de papel, la organización de la sección de noticias y demás. Ya sabes cómo funciona **Minami**, unas secciones nacen y otras mueren. Es curioso que muchos pidáis más opiniones y otros critiquéis la revista por tener demasiadas. En cuanto a lo de hacer una sección fija sobre series antiguas pasa tres cuartos de lo mismo. Los más viejitos la piden sin cesar mientras que los lectores más pequeñajos (últimamente incrementando de forma peligrosa) prefieren mil veces oír hablar de **Digimón** que de **Mazinger Z**. Es un tema que ya se ha hablado muchas veces. ¡Por supuesto que mando tu enhorabuena a los hermanos *Ortega*! Estoy de acuerdo contigo en que se merecen unas cuantas palmaditas en la espalda. Sí, sí, también saludo a *Lázaro* ^_^U Ahí dejo tu dirección.

Sandra Muñiz, Vigo.
Veo que es cierto que te gusta la sección de Contactos y que has hecho muchos amigos. Por supuesto que mando tus saludos a *Jaoine* y a *Alejandro*, recuerdo haber puesto sus nombres en la sección no hace mucho. En cuanto al anime de **Love Hina** no tengo nada nuevo que decirte. Saldrá (debió haber salido) para el Salón del Manga de Barcelona de la mano de Jonu Media, quien parece tener todos los derechos excepto los de los OVAs de **Love Hina Again** (que son de Selecta). Ni que decir tiene que esperamos que la calidad esté a la altura de dicha serie. En cuanto a su posible emisión en un canal autonómico no te puedo confirmar nada. Sobre la repetición de **Slayers** y **Marmalade Boy** no desesperes pues por todos es sabida la afición de Televisión Española por reponer y mutilar las series de dibujos animados. *Of course* que puedo poner tus señas en la sección de Contactos.

Cristina Quintairos desde Barcelona.
Ya hablamos en su momento de **Ultra Maniac**, el nuevo manga de *Wataru Yoshizumi* que sigue publicándose en la revista Ribon, al parecer sin mucho éxito. No hay nada nuevo que pueda contarte más que que la historia sigue y que *Nina* continúa haciendo sus

encantamientos y hechizos. Habrá que esperar a que acaben de publicarla o a que alguien se anime a traerla a España para volverle a dedicar unas paginillas en esta revista. En cuanto al manga de **Gals!**, ya debe haber salido para cuando leas esto. Sobre la opinión que me pides... el dibujo está muy chulo para la edad que tienes (no me la has dicho pero es fácil de intuir), yo sólo te diría que te esmeres un poquito más en el coloreado; que se nota que te daba un poquito de pereza dibujar un fondo ^_^U. De todos modos mando tus saludos a *Melisa* y a *Belén*, ¿vale?

SE BUSCA

Busco los 11 capítulos de **Card Captor Sakura** en VHS. *Marta Rodríguez González. C/Santa Apolonia 23 2º A. 33400 El Pozón, Avilés.* (NdN: ¿ves como sí me leo todas las cartas? ¡Y no seas tan tímida mujer! Que no nos comemos a nadie. Y somos bastante simpáticos con la gente que se lo merece (*NDL: ¿11 capítulos? ¿Qué 11 capítulos?*)).

Busco a alguien que disponga de los capítulos de **Caballeros del Zodiaco** y **Lady Óscar**; esta última evidentemente no en el idioma nacional. En mí se puede confiar. Mi dirección es *José Mª García. C/Casas de Elisa 11. 30334 Las Palas, Fuente Álamo, Murcia.*

Busco desesperadamente las varitas y los broches de **Sailor Moon**. Por otra parte, si alguien conoce la serie **Tenshi ni Narumon**, que me ayude a conseguir los cómics y los VHS. También podéis escribirme si queréis cartearos conmigo. *Marta. Avd. Pau Casals 21, 5º 2ª 08700 Igualada, Barcelona.* **martadara@hotmail.com**

MISIVAS BREVES

A Aurora Dantas desde Betheny, Francia. El tema de las suscripciones no depende de Minami, sino de ARES (la empresa gorda que lleva todas las revistas), así que deberás preguntárselo a ellos. La dirección a dónde puedes dirigirte es: subscripciones@aresinf.com. Me ha hecho mucha ilusión recibir una carta desde un país europeo. Cuídate y sigue practicando el español.

A Mª Soledad Meira de Huelva. Mando desde aquí tus felicitaciones para *Antonio* por su sección y tu sugerencia de hacer un tutorial sobre *Corel Draw*. Estoo... *María*, ¿seguro que no te iría mejor el *Photoshop* para pintar tus dibujos? (*NdL: En todo caso el* PhotoPaint, *que es el de* Corel). En cuanto a la opinión que pides respecto a tus dibujos, sólo decirte que se nota que tienes un estilo muy personal. Quizá yo le daría algo más de importancia a las proporciones del cuerpo humano. Pero no te desanimes, no están nada mal.

A Rebeca Lobato de Cartagena. Un sobre muy chulo pero con un pequeño inconveniente: Hemos cambiado de dirección. La carta también está genial. Gracias mil. Intentaré poner tu dibujo pero de todos modos ahí van los saludos para tu familia, tus *pen-friends* y tus amigas del instituto.

...Y Tsunku-sama pensó: "¿Qué obtendremos si juntamos la altura de Torrebruno, la edad mental de Leticia Sabater y las coreografías de Leonardo Dantés?"

MINI MONI

¡QUÉ FÁCIL ES TRIUNFAR EN JAPÓN!

Los que asistieran al Salón del Manga de Barcelona verían que a la hora de realizar coreografías un cierto grupo se repetía hasta la saciedad. Lo bastante como para convencer al jefe de reabrir temporalmente la sección de J-Pop para hablar un poquito de ellas ante el evidente interés que despertaban.

¿QUIÉNES SON?

Pues básicamente tres de las integrantes más bajitas del grupo **Morning Musume** y una de las chicas de **Coconuts Musume**, otro grupo del mismo productor. Como algunos de vosotros ya sabréis el grupo está sufriendo reestructuraciones en la plantilla y aún no sabemos cómo acabará la cosa.

La **Mini Moni** más "vieja" fue hasta hace unas semanas *Mari Yaguchi*. Y aunque haya tenido que dejar el grupo, me parece importante hacerle un huequecito en este artículo pues durante mucho tiempo fue la líder del grupo no precisamente por ser la mayor, sino por ser la más bajita ¡¡pues sólo mide 1'44 metros!! *Mari* nació el 20 de enero de 1983, es Acuario y de tipo de sangre A (recordad que los japoneses le dan mucha importancia al tipo de sangre). Es originaria de *Kanagawa*, justo al sur de *Tokyo*.

Las actuales componentes son:

Kago Ai, también llamada *Aibon*, nació el 7 de febrero de 1988 en *Nara*, muy cerca de *Kyoto*. Mide 1'45m y para muchos es la más mona de las cuatro. Es Acuario y su tipo de sangre es AB.

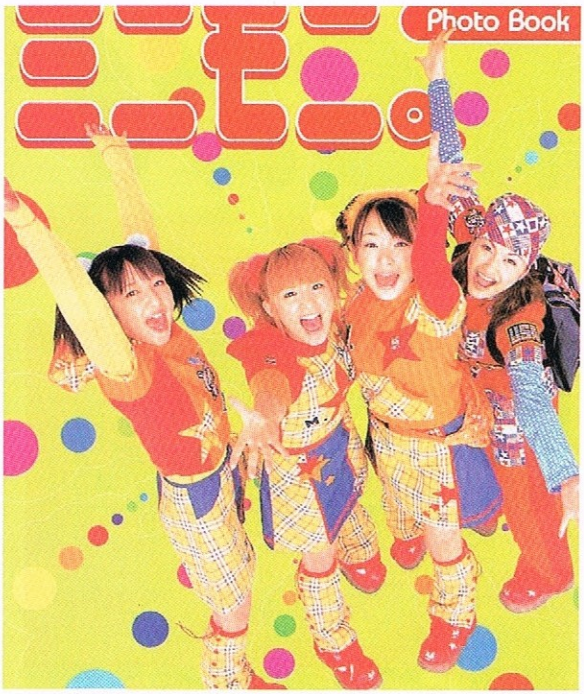
Tsugi Nozomi, más conocida como *Nono*, nació el 17 de junio de 1987, por lo tanto su signo del zodiaco es Géminis. Ha vivido en *Tokyo* toda su vida, mide 1'46m y su tipo de sangre es O. Fue líder del grupo durante un tiempo tras derrotar a *Mari* ¡echando un pulso!

Takahashi Ai es la nueva adquisición, en substitución de *Mari Yaguchi*. *Ai* es una de las *Shin Member* que más está dando que hablar pues aunque lleva muy poquito tiempo entre las **Morning Musume** ya se ha ganado la simpatía del público nipón. Es originaria de *Kyoto* y sólo tiene 15 añitos.

La última de las componentes es ***Mika Todd***. Poco sabemos de esta muchachita: es de ascendencia americana pero nació en Japón. Pertenece al grupo **Coconuts Musume** como ya he dicho antes y es un año menor que *Mari*. En los videoclips siempre la visten de forma distinta a las demás alegando que ella mide justo 1'50m, y por eso no es del todo **Mini Moni** pues la condición indispensable para pertenecer a las **Mini Moni** es medir menos de metro cincuenta. Con la marcha de *Mari*, se ha convertido en la nueva líder del grupo.

¿QUÉ HACEN?

Pues además de cantar y bailar, que sería lo normal, participan en varios programas en la radio y la televisión. Por ejemplo cada mañana a las 5:55 tiene su pequeño programa donde bailan un poco y hacen tonterías. Es el *Hello Kids* y enseñan cosas tan útiles como por ejemplo a jugar a *piedra, papel o*



tijera o imitar animales. Apenas dos horas más tarde se emite *Yaru no Dapyon*, su propia serie de anime. Los capítulos duran poco más de dos minutos pero son muy graciosos y además son ideales para aprender japonés pues los diálogos son muy sencillos (como es para niños pequeños... ^ ^U).

Al igual que sus otras compañeras, las **Morning Musume** tiene sus propios juegos para *Game Boy Advance* y *Play Station* y han protagonizado varios anuncios como el de *Bejiro*, unos palitos de verduras de la marca *Glico* que realmente no tiene una apariencia muy apetitosa. Otro anuncio muy famoso que protagonizaron fue el de la película *102 Dálmatas* e iban las cuatro vestidas de perritos, ¡qué monas!

Como curiosidad, no soportan la leche de vaca. Al ser un grupo infantil, deben dar buen ejemplo a los niños y, aunque en varias de sus canciones incitan a los pequeños a beber leche de vaca porque es muy buena, saludable y esas cosas, viendo el *"making of"* te das cuenta de que en realidad odian la leche, les vienen arcadas, ponen caras de asco y a *Yaguchi* casi se le saltan las lágrimas.

Noticia para los muy frikis: es posible encontrar una entrevista que hicieron estas muchachitas a *Enrique Iglesias* en un *Pop Jam* del año pasado. Lo más gracioso es que éste parecía muy interesado en *Mari* y ésta en él pues se puso colorada como un tomate y no hacía más que repetir *"¡qué emoción, qué emoción!"* O_oU. En ese mismo programa a la pobre *Kago* le hicieron pedirle una cita a *Gakt*, otro cantante que seguro que os suena ya que es muy guapo y tiene muchas fans. Pero vamos, que la cosa no funcionó porque el chico insistía en que la diferencia de edad era demasiado alta pues según su ficha personal, dice haber nacido en 1540. El mundo está lleno de locos.

No os preocupéis, que estamos trabajando para poneros en el CD todo lo que merezca la pena, ya sea en el de este número o en los siguientes.

¿A QUIÉN SE LE OCURRIÓ TODO ESTO?

En el programa número 101 de *Hello Morning*, el programa semanal de las **Morning Musume**, se les dedicó un especial a las **Mini Moni** donde se explicaba la historia de cómo surgió dicho subgrupo. Parece ser que la idea fue de *Mari* la cual reunió a sus dos amigas *Nono* y *Kago* y les propuso el plan. Lo primero que hicieron fue decidir entre las tres el nombre del grupo. *Nono* propuso *Usamoni*, *Tsuimoni* o *Himawari*. *Kago* por su parte optó por *Love paradise*, un poco más atrevido. Y *Mari* propuso *Love Mini* y *Mini Mini Mini* entre otros. Al final se quedó la cosa en **Mini Moni**. En seguida se incorporó al grupo *Mika*, quien se encarga de darle el toque "intercultural" al asunto y, ya de paso, enseñar inglés a los niños japoneses a través de canciones y programas en televisión.

Su primer proyecto musical fue el *Minimoni yei yei*, una canción cantada a capela, con baile y todo, que se inventaron ellas mismas. La canción en cuestión habla sobre el grupo y tiene frases tan curiosas como *"somos tres chicas muy monas"* y *"como no bebemos leche de vaca nuestra líder mide 1'45m"* ¿Veis lo que os decía de la leche? Así que una vez que tuvieron la coreografía bien ensayada se fueron a ver a *Tsunku*, el productor, y no lo soltaron hasta que no aceptó ser su manager. Esta es una de las pocas veces en que se ha podido ver al manager y compositor de las **Morning Musume** bailando, cantando y haciendo muecas.

SU MÚSICA

Las **Mini Moni** han editado a día de hoy 4 CDs de singles que incluyen cada uno dos canciones y, por descontado, sus correspondientes versiones en karaoke. Aunque parecen más bien canciones para el opening de algún anime infantil son terriblemente pegadizas y, si las escuchas un par de veces, acabas tarareándolas (o no, pero casi seguro que sí).

El primer sencillo de estas muchachitas salió a la venta el 17 de enero del 2001 y contaba con dos de sus canciones más famosas: *Yankenpyon* (una versión muy personal del piedra, papel o tijera) y *Haru natsu aki fuyu dai suki* o lo que es lo mismo *"Cómo me gusta la primavera, el verano, el otoño y el invierno"*. Divertidísimas las dos.

Su segundo single apareció el 12 de septiembre del 2001 y traía los temas *Minimoni telephone din din din* traducible como *"Din din din, el teléfono de las Mini Moni"* y *Minimoni basu gaido* que vendría a significar *"Mini Moni guías de autobús"*.

Su tercer trabajo musical fue algo distinto a los anteriores pues se trató de la banda sonora para una película de anime infantil. El tema principal se llamó *Minihamusu no ai no uta*, es decir, *"la canción del amor de los Mini hamsters"*, y salió a la venta el 5 de diciembre del año pasado.

El cuarto trabajo vio la luz a finales de enero de este mismo año. Incluía los temas *Hinamatsuri* (nombre de una de las fiestas más populares de Japón) y *Mini strawberry pie*, literalmente *"pequeño pastel de fresas"*.

El 24 de abril se editó un nuevo single de estas chicas en colaboración con otro artista. El álbum se llamó *Baka Tonosama to Minimoni hime* que si las clases de japonés no me fallan viene a significar *"Tonosama el tonto y las princesas Mini Moni"*. Incluye las canciones *Aiin taisou*, es decir, *"Gimnasia Aiin"*, y *Aiin dansu no uta* o lo que es lo mismo, *"La canción del baile Aiin"*. En mi modesta opinión es una canción demasiado repetitiva incluso para este grupo pues se limita a decir todo el rato *"Aiin hacia arriba, aiin hacia delante, aiin a la derecha, aiin hacia atrás, aiin hacia la izquierda, oh, qué divertido es"*.

Su último trabajo vio la luz a finales de junio y se titula *Daihyakka 1kan*. Es una recopilación de todos sus singles e incluye un par de nuevas canciones.

Como dice un conocido mío, a las **Mini Moni** sólo puedes odiarlas o amarlas. ¿Vosotros qué opináis?

Ana Cisneros

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN Y PETICIÓN DE ATRASADOS

Minami

MARCA EL RECUADRO DE LOS QUE TE INTERESEN. TODOS INCLUYEN SU CD ORIGINAL

Nota: La continua solicitud de ejemplares atrasados puede llevar a que números que se podían solicitar en el cupón ya estén agotados cuando recibamos vuestra carta. En tal caso no podríamos enviaros los ejemplares que solicitáis al no quedar ya. Si este es el caso de verdad que lo sentimos.

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

AHÓRRATE 12 €
SUSCRÍBETE A TODO UN AÑO DE MINAMI POR SÓLO 45,32 €

Deseo suscribirme a Minami a partir del número ☐ y recibir los siguientes 12 números en casa

MODALIDAD DE PAGO

☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
☐ Contra-Reembolso (+4 euros de gastos en el primer envío)
☐ Con tarjeta de crédito: NIF:
FIRMA VISA - MASTER CARD: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
FECHA DE CADUCIDAD:

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
902 19 72 63

También puedes hacerlo por teléfono en el:
902 19 72 64

Y ahora además por correo electrónico:
suscripciones@aresinf.com

INSTRUCCIONES DEL CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música
Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Varios
En esta sección incluiremos, entre otros, aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami.
Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo.
Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

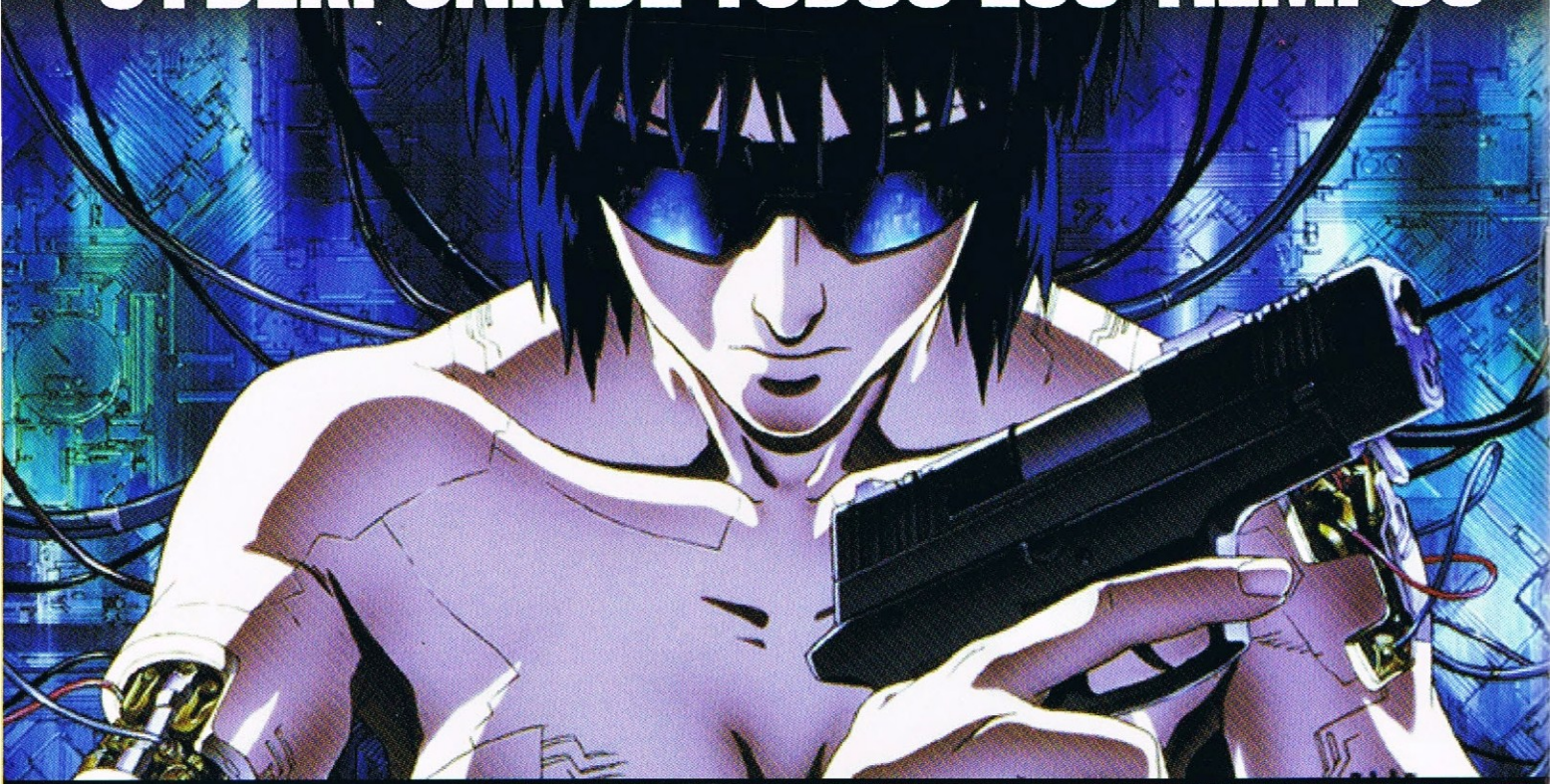
Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con una gran calidad. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp, incluidos en el correspondiente apartado del CD.

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5, QuickTime y DIVX (incluidos en el CD). Para los de música se recomienda instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
minami@aresinf.com

NOTA IMPORTANTE
Por favor, antes de devolver algún CD supuestamente estropeado, leed atentamente estas instrucciones y, llegado el caso, comprobad que en otro ordenador tampoco funciona.

POR FIN EN DVD EL MEJOR ANIME CYBERPUNK DE TODOS LOS TIEMPOS



GHOST IN THE SHELL

A LA VENTA EN DVD EL 27 DE NOVIEMBRE

SELECTA VISION PRESENTA GHOST IN THE SHELL

GHOST IN THE SHELL BASADA EN EL MANGA DE MASAMUNE SHIROW

DIRECTOR MAMORU OSHII GUIÓN KAZUNORI ITO DIRECTOR DE ANIMACIÓN TOSHIHIKO NISHIKUBO
KEY ANIMATION SUPERVISORS KAZUCHIKA KISE / HIROYUKI OKIURA DISEÑO DE PERSONAJES HIROYUKI OKIURA
DISEÑOS MECÁNICOS SHOJI KAWAMORI / ATSUSHI TAKEUCHIART DIRECTOR HIROMASA OGURA
MUSICA KENJI KAWAI PRODUCIDA POR KODANSHA EN ASOCIACIÓN CON BANDAI VISUAL Y MANGA ENTERTAINMENT
PRODUCTORES EJECUTIVOS TERUO MIYAHARA / SHIGERU WATANABE / ANDY FRAIN

MANGA VIDEO

Selecta Visión